SUPER GAMEPOWER

NOVA CULTURAL

Nº 10
R$ 4,00

ESPECIAL: OS PERIFÉRICOS QUE INCREMENTAM O SEU CONSOLE!

PLAYSTATION MAGAZINE

BRAVE FENCER MUSASHIDEN
A SQUARE ATACA OUTRA VEZ

9533

EDIÇÃO ESPECIAL!

ISSN 0104-611X

- PRÉ-ESTRÉIA: FINAL FANTASY VIII METAL GEAR SOLID
- ALUNDRA DETONADO: 242 FOTOS!
- GALERIA DOS MELHORES: 37 JOGAÇOS!

MELHORE O DESEMPENHO DO SEU PLAYSTATION!

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS

R$ 40,00

R$ 28,00

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

R$ 48,00

SOMENTE PRODUTOS ORIGINAIS
PlayStation

R$ 55,00

Temos todos os acessórios. Confira!!!

R$ 38,00

R$ 50,00

CÂMARA GAMES

Rua 25 de Março, 1026 • Tel.: (011) 228-0822 • Fax.: (011) 228-3365

SUPER GAMEPOWER

ESPECIAL

PLAYSTATION

Foi preciso insistir um pouco para convencer o Chefe de que era uma boa fazer uma revista só sobre P.Station. Mas o tirano de burro não tem nada. O melhor argumento foi o número de jogos: são mais de 400 títulos lançados apenas nos Estados Unidos, sem contar o acervo exclusivamente japonês e os games que ainda não chegaram à América. No Brasil, não temos números precisos, mais uma coisa é certa: o P.Station briga palmo a palmo com o Nintendo 64 pela preferência dos jogadores. Veja porquê nesta edição.

MARCELO KAMIKAZE

P.STATION NO MUNDO 4

A HISTÓRIA DO CANHÃO 6

PRÉ-ESTRÉIA 8

BRAVE FENCER MUSASHIDEN 10

GUIA DOS MELHORES 12

ALUNDRA (DETONADO) 28

ACESSÓRIOS 40

ILUSTRAÇÃO DE CAPA: *ROKO* E *HECTOR GOMEZ*

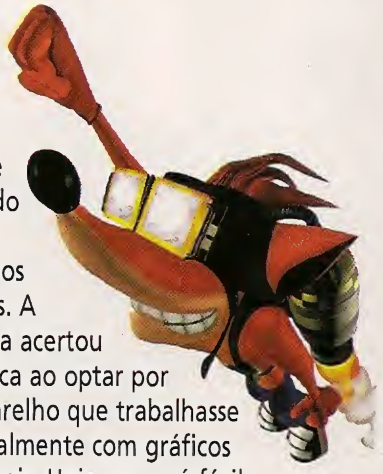
P.STATION, OU O MAIOR SUCESSO DA SONY

Os números já dizem tudo: o P.Station é o console mais vendido em todo mundo atualmente. São mais de 33 milhões de unidades, sendo mais de 10 milhões no Japão, outros 10 milhões nos Estados Unidos e cerca de 1 milhão na Europa, sem contar os países periféricos. Uma marca impressionante para um console lançado em 3 de dezembro de 1994 no Japão. Jamais se poderia imaginar que a Sony, apesar de ser uma das maiores empresas do mundo, tivesse tanto sucesso logo em sua estréia no universo do videogame. O faturamento da Sony no segmento último ano fiscal foi de US$ 5,5 bilhões, ou seja, 10% do total da empresa. A Sony brasileira, continua resistindo à idéia de lançar o P.Station no Brasil, como fizeram a Gradiente (Nintendo) e a Tec Toy (Sega). Os únicos meios de se conseguir um console são comprá-lo no exterior ou importá-lo, mesmo com os problemas de

incompatibilidade dos sistemas de cores (NTSC/Pal-M) e dos jogos (americanos/japoneses). As importadoras resolvem isso com algumas modificações no aparelho, aumentando o custo para o consumidor. É bem verdade que, se o console chegar ao mercado nacional, não deve sair mais mais barato que o Sega Saturn ou o Nintendo 64.

O COMEÇO

A primeira investida da Sony no mundo dos games começou em 91 em uma parceria com a Nintendo. A Sony iria desenvolver o CD-Rom, de muitos recursos, do Super Nintendo. Quando o projeto estava quase concluído, a Nintendo pulou fora. O projeto foi, então, abandonado e a Sony resolveu fazer por conta própria um novo



console trocando os cartuchos por CDs. A empresa acertou na mosca ao optar por um aparelho que trabalhasse essencialmente com gráficos poligonais. Hoje, como é fácil constatar, quase todos os jogos são 3D ou usam algum recurso do gênero. Logo no início de sua operação, a Sony aliou-se a empresas de destaque no segmento, como a Namco, que lançou grandes sucessos com **Ridge Racer**, **Ace Combat** e **Tekken.**

AQUI E AGORA

A Sony detém quase 50% do mercado de venda de consoles hoje em dia. Começou forte com os títulos da Namco, cresceu e tornou-se ela própria uma softhouse competente. A Sony têm duas divisões que produzem jogos: a Sony Computer Entertainment, que controla o hardware, e a Sony Music Entertainment, que cuida também do mercado fonográfico. A primeira fez **Gran Turismo** e a segunda criou **Parappa the Rapper**. Tratou também de atrair outras empresas competentes, como a Square, de **Final Fantasy VII**, empresa com a qual conseguiu contrato

QUEM FAZ JOGOS PARA O P.STATION

Veja abaixo, dentre as maiores softhouses, aquelas que fazem jogos para o console da Sony:

SOFTHOUSES EXCLUSIVAS
- Sony Computer Entertainment (Gran Turismo)
- Sony Music Entertainment (Parrapa the Rapper)
- Square (Final Fantasy VII, Parasite Eve)
- Art Dink (Tactics Ogre)

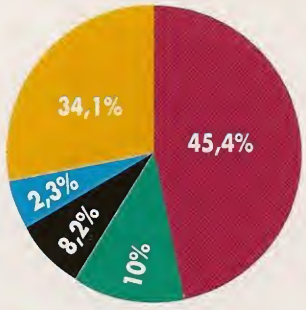
SOFTHOUSES NÃO EXCLUSIVAS
- Namco (Tekken 3, Ace Combat II, Ridge Racer)
- Electronic Arts (FIFA Soccer 98, NASCAR Racing 98)
- SNK (The King of Fighters 97, Fatal Fury Special)
- Capcom (Rival Schools, Resident Evil 2)
- Koei (Romances of Three Kingdoms)
- Atlus (Revelations: Persona)
- Enix (Bust a Move, Star Ocean: Second Story)
- Konami (Castlevania X, Metal Gear Solid)
- Imagineer (SimTown, Las Vegas Dream)
- Hudson (Bloody Roar, Nectaris)
- Taito (G-Darius, Puzzle Bobble 4)
- Bandai (Dragon Ball Final Bout)
- Eidos (Tomb Raider II, Ninja)
- Midway (Mortal Kombat 4, San Franscisco Rush)

de exclusividade. As outras softhouses expressivas – mas não exclusivas – são a Capcom, SNK, Konami, Bandai e Namco. Quer dizer, as maiores desenvolvedoras fazem jogos para P.Station e muitas delas produzem versões exclusivas, como **Real Bout Special: Dominated Mind** e **Tomb Raider II**. Devido a alta qualidade do P.Station, algumas empresas, como a Namco, fazem placas de arcade baseadas na tecnologia do console. Isso facilita a conversão desses jogos para o mercado doméstico. O P.Station também tornou-se uma plataforma rica em periféricos (veja na seção guia de compras). Hoje, a tendência é de que todos os jogos sejam compatíveis com o controle Dual Shock. São muitos controles, joysticks, volantes, pistolas, Memory Cards e aparelhos como Game Shark.

PRÓXIMO MILÊNIO

A curto prazo, a Sony deve manter a liderança. Mesmo que o Dreamcast, o novo console da Sega a ser lançado em 20 de novembro, seja um sucesso de vendas, demorará a pegar o lugar do P.Station. A empresa deverá tomar cuidado para não repetir o mesmo erro da Nintendo, que deixou um buraco enorme quando foi lançar o Nintendo 64. Na época, no final de 94, o Super Nintendo já estava em baixa, a Sony e a Sega lançaram seus consoles de 32 bits e a Nintendo demorou para soltar seu console de 64 bits. Sem muitos jogos de qualidade, a empresa foi perdendo espaço até que o P.Station atingiu a liderança do segmento. Nos EUA, a Nintendo lançou mais jogos de qualidade em períodos mais regulares, mas não conseguiu segurar a expansão da Sony. Com o lançamento do PDA, uma mistura de Memory Card com Game Boy, devem surgir novas formas de jogar. Pelo menos até 1999, a hora ainda é da Sony. O grande desafio da empresa será fazer a transição para o misterioso P.Station 2 sem perder espaço para Nintendo e Sega. Respostas no próximo século.

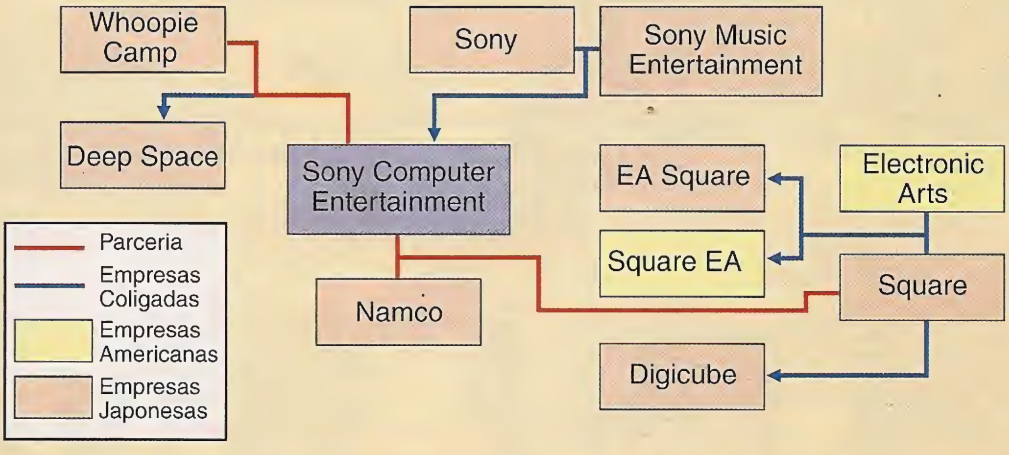
MERCADO DE HARDWARE NO JAPÃO*



OUTROS
P.STATION
16 BITS
SATURN
NINTENDO 64

* Vendas em 97, segundo a Revista Famitsu

OS PARCEIROS DA SONY



Esse é o gráfico das empresas que trabalham com a Sony. Veja a descrição de cada uma delas:

SONY - o grupo como um todo. Atua em diversas áreas: eletrônica, mídia e informática

SONY MUSIC ENTERTAINMENT - divisão fonográfica da Sony. Desenvolve jogos em que a música é o forte, como Parappa the Rapper

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT - divisão que cuida dos negócios do P.Station. Também desenvolve jogos;

NAMCO - softhouse conceituada. Usa placas de arcade tendo como base a tecnologia do P.Station

SQUARE - outra softhouse de ponta. Trabalha no arcade em conjunto com a Namco e tem parceria com a Electronic Arts para a distribuição de jogos no Japão e nos Estados Unidos

ELECTRONIC ARTS - os jogos de esporte são o ponto forte da softhouse

EA SQUARE - distribui os jogos da Square nos EUA

SQUARE EA - distribui os jogos da Electronic Arts no Japão

DIGICUBE - tem contrato com as lojas de conveniência para distribuir jogos de P.Station

WHOOPIE CAMP - softhouse fundada pelo produtor de Resident Evil e Megaman. O primeiro jogo da empresa foi Tomba!

DEEP SPACE - softhouse criada com o capital da Sony e da Whoopie Camp

FOI DADA A LARGADA PARA O MAIS EMOCIONANTE GAME DE FÓRMULA 1

CHEGOU O GAME MAIS REALISTA DE FÓRMULA 1. VOCÊ VAI PODER DIRIGIR OS CARROS OFICIAIS EM TODAS AS PISTAS DO CAMPEONATO. DISPUTE UM GRANDE PRÊMIO CORRENDO AO LADO DOS PILOTOS MAIS RÁPIDOS DO MUNDO, ACELERE FUNDO E CONQUISTE O LUGAR MAIS ALTO DO PÓDIUM! COMPATÍVEL COM RUMBLE PAK E CARTUCHO DE MEMÓRIA. PARA ATÉ 2 JOGADORES SIMULTÂNEOS.

BOMBERMAN HERO

2X R$ 49,50

CHOPPER ATTACK

2X R$ 49,50

NASCAR 99

2X R$ 49,50

MORTAL KOMBAT 4

2X R$ 64,50

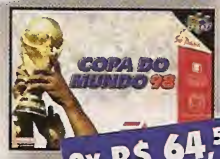
BANJO - KAZOOIE

2X R$ 64,50

GOLDEN EYE 007

2X R$ 39,50

COPA DO MUNDO 98



2X R$ 64,50

NINTENDO 64

Novo preço

2X R$ 184,50
OU 1+ 7x DE R$ 54,20

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO SEM TIRAR O PÉ DE CASA

A LENDA DE ZELDA

R$ 49,00

KIRBY SUPER STAR

R$ 49,00

FIFA SOCCER 98

R$ 59,00

GAME BOY COLORS

NAS CORES: AMARELA, PRETA, E TRANSPARENTE

R$ 79,00

DONKEY KONG LAND

R$ 29,00

SUPER NINTENDO GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE E SUPER MARIO WORLD.

2X R$ 99,50
OU 1+ 4x DE R$ 43,70

Novo preço

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo by gradiente
www.nintendo.com.br

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Pagamento em mais de 2 parcelas somente para cheques. - Frete não incluso

O ETERNO CANHÃO

Recordista de vendas, dono do maior acervo entre os consoles da nova geração, o P.Station também é responsável por outro fato inédito no mundo dos videogames. Nunca tantas pessoas ficaram tão ligadas em uma parte do mecanismo de um console como no canhão de leitura ótica (ou de laser, como é mais conhecido) do aparelho da Sony. Quando o console foi lançado (em 94 no Japão e 95 nos Estados Unidos), o canhão era de resina. Na leitura para o processamento dos dados do CD, havia muito mais atrito com o canhão de resina, especialmente no caso de jogos piratas, em que é preciso corrigir o sinal muitas vezes. Resultado: o canhão tinha vida útil de 1.500 horas. Depois disso, só trocando ou realinhando a peça.

Foto: Cesar Diniz/Angular

Pablo Gaetan: "é melhor verificar o nível de emissão de laser a cada 6 meses"

DA RESINA PARA O ALUMÍNIO

No ano passado, a Sony trocou o canhão de resina pelo de alumínio, tornando o atrito quase inexistente e aumentando a vida útil para 7.500 mil horas, ou algo em torno de 10 meses e meio de uso ininterrupto. A melhora do desempenho pode ser medida pela diminuição da corrida dos usuários às assistências técnicas. A paulistana MSM Games, por exemplo, recebia dez aparelhos por mês. Hoje está há dois meses sem registrar a entrada de um único P.Station com o problema. Alexandre Mendes, de Jundiaí, São Paulo, tem um P.Station desde 94. Até o ano passado, quando colocou o canhão de alumínio, havia realinhado duas vezes o canhão de resina. Mesmo tendo trabalho, Alexandre continua preferindo o P.Station: "É o console com maior variedade de jogos e facilidade de compra", resume. Quem estiver interessado em trocar o velho canhão de resina por um de alumínio, vai gastar algo em torno de R$ 100,00. Isso, como advertem alguns técnicos pode não acabar com as dores de cabeça.

PIRATAS VERSUS CANHÃO

"Quem roda CD pirata no console sempre está arriscado a ter problemas. Com eles, o aparelho é obrigado a corrigir o sinal mais de 200 vezes por segundo", alerta Pablo Gaetan, da Eletrônica Pagé. Outro ponto importante é que o canhão de alumínio, apesar de durar 5 vezes mais, não é reciclável como o de resina. A solução, segundo Gaetan, é fazer uma revisão do nível de emissão de laser mais ou menos a cada seis meses para ver se a unidade está trabalhando fora dos padrãos normais. Como diz o técnico, quem não usa CDs piratas aumenta cerca de três vezes a vida útil do canhão. Mas ele mesmo usa o raciocínio da maioria dos jogadores: "o dinheiro que você economiza ao conservar o canhão de laser não compensa a compra de CDs originais". E assim os piratas vão desalinhado o canhão dos P.Station mundo afora.

ONDE ARRUMAR O SEU APARELHO

Em São Paulo: *Eletrônica Pagé*, tel. (011) 227-5429- canhão de resina, R$ 70,00; de alumínio, R$ 100,00; realinhamento, R$ 35,00; destravamento (jogos Japão/EUA) e transcodificação (NTSC/PalM), 40,00 *ProGames*, tel: (011) 591-0039- canhão de resina, R$ 90,00; *MSM Games*, tel: (011) 864-5083- destravamento, R$ 40,00; transcodificação, R$ 35,00; Game for Us, tel (011) 212-9726- destravamento, R$ 40,00; transcodificação, R$ 35,00; *Point Games*, tel. (011) 212-4045- transcodificação, R$ 50,00; canhão de alumínio, R$ 120,00; *WGL Games*, tel. (011) 523-3456- canhão de alumínio, R$ 105,00; destravamento, R$ 35,00; transcodificação, R$ 30,00; destravamento e transcodificação, R$ 50,00; Em Goiânia: *Bomber Games*, tel (062) 218-1917- canhão de alumínio, R$ 90,00; transcodificação, R$ 20,00; destravamento, R$ 25,00

FINAL FANTASY VIII

SQUARE

RPG

Esse é, com certeza, o lançamento mais aguardado do P.Station. Seqüência do jogo que vendeu quase 6 milhões de cópias, *Final Fantasy VIII* tem tudo para repetir o feito. Pelo demo que veio com *Musashiden*,

pode-se ver que a Square evoluiu ainda mais. As demonstrações estão fantásticas e a empresa optou por personagens mais realistas. As batalhas estão mais dinâmicas e só se pode obter magias roubando-as dos inimigos. Oa summons ganharam novo nome, chamam-se Guardian Force, e, depois de acionados, demoram para entrar em ação.

Disponível no final do ano

CRASH BANDICOOT 3

NAUGHTY DOG/SONY

ação

O mascote da Sony se prepara para agitar os controles do P.Station. Agitar mesmo: *Crash Bandicoot 3* funciona com o controle Dual Shock, que treme de acordo com a ação do game. As fases são variadas e os gráficos estão mais coloridos do que nunca. Tudo pronto para detonar o Dr. Neo Cortex, que aprontou mais uma das suas.

Disponível em novembro

PARAPPA THE RAPPER II

SONY

ação

O simpático cachorro rapper da Sony vai impressionar a todos mais uma vez. Assim como na versão anterior, você vai ter de mostrar todo seu senso de ritmo para se dar bem nesse jogo pra lá de original. Por enquanto, não há nenhuma informação adicional, mas *Parappa II* promete bastante.

Sem previsão de lançamento

DRAGON QUEST VII

ENIX

RPG

Dragon Quest já foi tão badalado quanto *Final Fantasy*. Mas a Enix, outra empresa que largou a Nintendo, dormiu no ponto e só agora lança a sétima versão. O forte de *Dragon Quest* é seu mundo todo particular, tirado dos roteiros de Yuji Horii, dos desenhos de Akira Toriyama (*Dragon Ball*) e da trilha sonora de Kouiti Sugiyama.

Sem previsão de lançamento

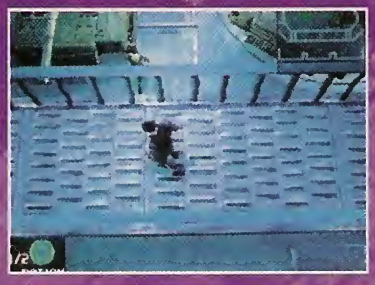
METAL GEAR SOLID

KONAMI

ação

Muitos jogos já foram copiados. *Metal Gear*, contudo, é um dos poucos que ninguém ousou copiar. No game de espionagem, valem a astúcia e a esperteza. Esconda-se quando necessário e atire com tudo quando for a hora. O clima militar domina o cenário. Mais uma vez, alguém quer construir o robô Metal Gear, que é capaz de carregar bombas nucleares.

Já disponível



SUIKODEN II

KONAMI

RPG

Ainda não se sabe quantos personagens *Suikoden II* terá. A versão anterior tinha 108. O jogo é famoso pelo número de eventos paralelos, o que não deve mudar nesta continuação. Seu grupo tem um quartel general, onde cada um desempenha papéis diferentes. Na cozinha pode-se preparar itens de cura. Há também eventos com batalhas entre exércitos.

Disponível em dezembro

TOMB RAIDER III

EIDOS/CORE

ação

As novas aventuras de Lara Croft incluem Londres, Pacífico Sul, Índia e Area 51, nos EUA, onde, dizem, há uma base militar que esconde alienígenas capturados. Os gráficos ficaram mais limpos e têm definição melhor, tudo por conta da alta resolução. Lara ganhou novos movimentos e há até missões em que se deve evitar câmeras.

Disponível em novembro

RIDGE RACER TYPE 4

NAMCO

corrida

O quarto *Ridge Racer* promete destronar *Gran Turismo*. O jogo volta às raizes e retoma a jogabilidade dos jogos da série, em vez de seguir a linha de *Rage Racer*. Os gráficos melhoraram muito. São 8 pistas e mais de 300 carros, além de um modo parecido com o de *Gran Turismo*, em que o jogador vive como um piloto.

Disponível em dezembro

BRAVE FENCER MUSASHIDEN

A Square pegou pesado para enfrentar **Zelda,** do Nintendo 64. **Brave Fencer Musashiden** é um jogo empolgante: cheio de segredos, com muita ação, quebra-cabeças e exploração. Só não espere encontrar aquelas cenas de cinema em computação gráfica que a Square faz tão bem. Todas elas devem estar num cofre, aguardando **Final Fantasy VIII** (cujo demo você vê no CD de Musashiden). A gama de movimentos de Musashi é muito rica. Ele usa duas espadas: a Raikohmaru (azul) e a Raygunt (vermelha). A primeira pode retirar o poder dos inimigos, enquanto a segunda é uma arma letal com poderes especiais. Vá preparando os dedos e a mente para encarar **Musashiden**!

Capítulo 1

MUSASHIDEN

SQUARE

RPG/ação

4.5

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	5

2 CDs
1 Jogador
Memory Card

A primeira coisa a fazer é roubar a habilidade dos atiradores. Carregue o medidor com R1 e lance a espada com □. Aperte rapidamente o botão para sugar a energia do inimigo. Quando a barra estiver completa, a habilidade dele será sua. Aperte ○ para usar

Com a habilidade do atirador faça descer uma ponte

Destrua as estátuas e pise no símbolo que aparecer. Faça isso com todas as estátuas

Suba na torre e use a habilidade do atirador na corda que prende o sino para apagar o fogo que está logo abaixo

Roube a habilidade dos soldados e tonteie um inimigo quando este estiver sobre o símbolo. Vá pegar a espada Raygunt

Agora corra pra valer para fugir da cabeça. Quando aparecer o balão de diálogo, pule

Carregue a barra com R1 e aperte △ para usar a espadada giratória e assim apagar o fogo em volta

Desvie do ataque da bola de ferro com saltos e acerte as pernas de Steam Knight. Quando uma delas estiver detonada, acerte o núcleo exposto

Quando duas pernas estiverem destruídas, carregue o robô e jogue-o contra a parede. Continue até derrotá-lo por completo

Capítulo 2

Musashi pode passar pelos espinhos roubando a habilidade da flor saltitante

Carregue o cachorro e vá arremessando até levá-lo para a vila. Cuidado para não jogá-lo na água, se não vai ter de fazer tudo de novo

Na parte de baixo da ponte há mais pessoas que precisam ser salvas

Feche as válvulas na ordem de 1 a 8. Aperte □ na hora certa para fechá-las. As barreiras com laser devem ser ultrapassadas pela diagonal

Essa mesma habilidade também serve para subir em alguns lugares íngremes

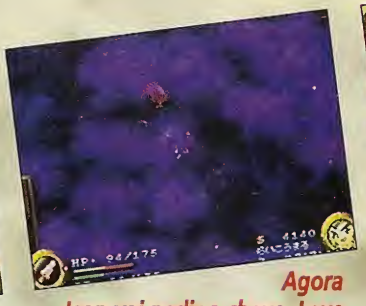
Fale com o prefeito e depois fale com Jean, esse que está preso. Leve pão e água para ele. O primeiro você compra na padaria e o segundo consegue no poço da igreja

Depois que a jangada estiver pronta, desça o rio. Entrando por aqui, você salva mais uma pessoa. Volte e desça todo o rio para pegar o primeiro item sagrado do jogo

Dicas Gerais

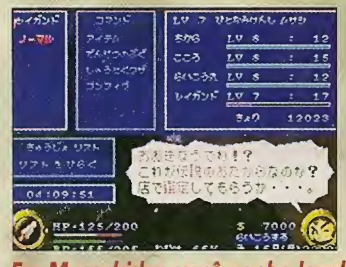
Nestes cristais estão as pessoas seqüestradas. Acerte-as com a Raygunt para liberá-las e ganhar 5 BP (barra verde). No castelo você pode encontrar-se com elas e ganhar golpes

Fale com o prefeito nessa casa. Ele pede para salvar um cachorro. Siga para Twin Mountains, que fica logo depois de subir a rampa da vila



Agora Jean vai pedir a chave. Leve Reno, o cachorro, para a Floresta da Perdição e siga-o. Proteja o cão, pois ele não gosta muito de levar peteleco

Essa casa funciona das 11h às 16h. Peça para examinar seus itens. Um deles é o item sagrado. Com ele, Musashi pode escalar certas paredes



Em Musashiden você ganha level conforme a ação: andar, matar inimigos, acertar a Raikohmaru (espada azul) ou acertar Raygunt (espada vermelha)

O cachorro está perto do osso. Para passar pelo monstrão, roube a habilidade do fantasma e encolha o bicho

Após a meia-noite, liberte Jean e siga para Twin Mountains. Use a espadada giratória para cortar os troncos. Vai precisar de quatro desses

Perto da entrada para Twin Mountains, suba esta colina e fale com o carinha lá. Agora você tem 24 horas para desligar a máquina que fica logo depois da Floresta do Vapor. Suba a parede no final

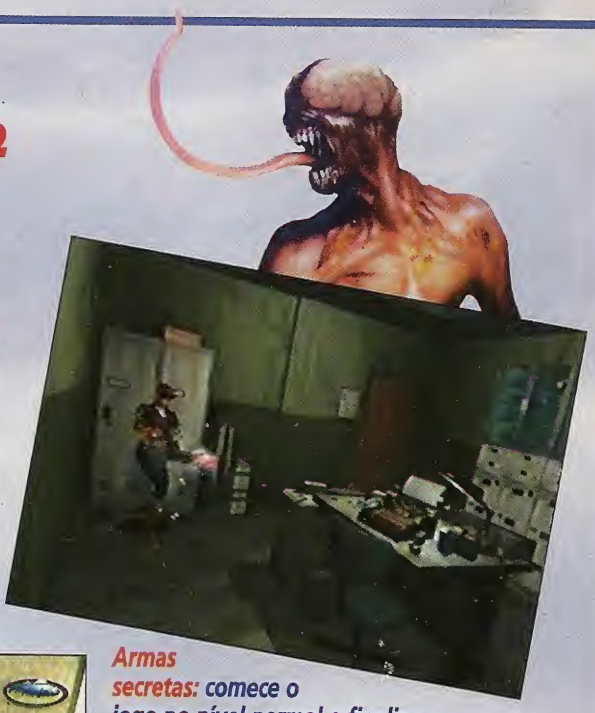
Capture esses bichinhos para ganhar HP. Eles aparecem após às 22h. Pode-se notar a presença dos bichos pelas bolinhas rosas qua ficam no chão. São 13 no total

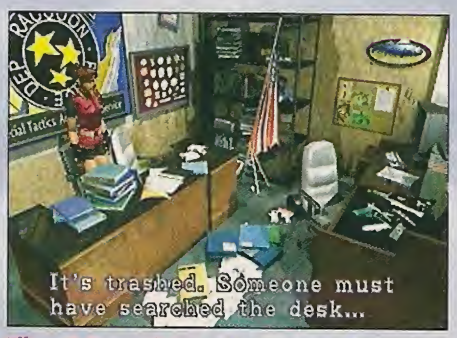
AÇÃO

RESIDENT EVIL 2

CAPCOM
1 jogador
2 CDs- menory card
lançamento Março/98

Não é à toa que foram vendidas mais de 5 milhões de cópias de **Resident Evil 2** mundo afora. A série consolidou o estilo **Alone in the Dark**: cheio de suspense, violência, tiros e terror. **Resident 2** não é muito diferente de seu antecessor, mas é maior e mais violento. Os inimigos são mais variados. Há zumbis, cachorros mutantes, plantas venenosas, crocodilos gigantes e outros tipos de aberrações. Há também mais armas e o arsenal é pra Rambo nenhum botar defeito: bazucas, metralhadoras, espingardas e lança-chamas. O game, contudo, não se resume a andar e atirar, como Doom. Mais que todas as armas, você vai ter de usar um pouquinho de cérebro para resolver os quebra-cabeças corretamente e abrir portas, tudo na seqüência certa.

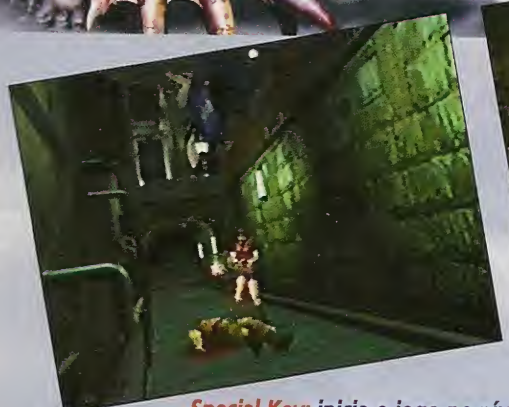




Filme D Escondido: *entre no S.T.A.R.S. Office, no segundo andar da delegacia, e reviste a escrivaninha até achar o filme. Em seguida, vá para a sala escura no primeiro andar e revele-o. Você vai descobrir uma foto da Rebecca Chambers, personagem do primeiro jogo.*

Armas secretas: *comece o jogo no nível normal e finalize os cenários A e B. Para ganhar as armas, não use os sprays, não salve durante o jogo e termine cada cenário em menos de 3 horas. Use os dados que salvou no cenário anterior. As armas estarão em qualquer baú, no próximo cenário.*
** OBS: usar as armas secretas abaixa o seu Ranking no final do jogo*

Jogar com Hunk: *comece o jogo no nível normal e finalize os cenários A e B. Não use os sprays, não salve durante o jogo e finalize cada cenário em menos de 3 horas. Use os dados que salvou no cenário anterior.*

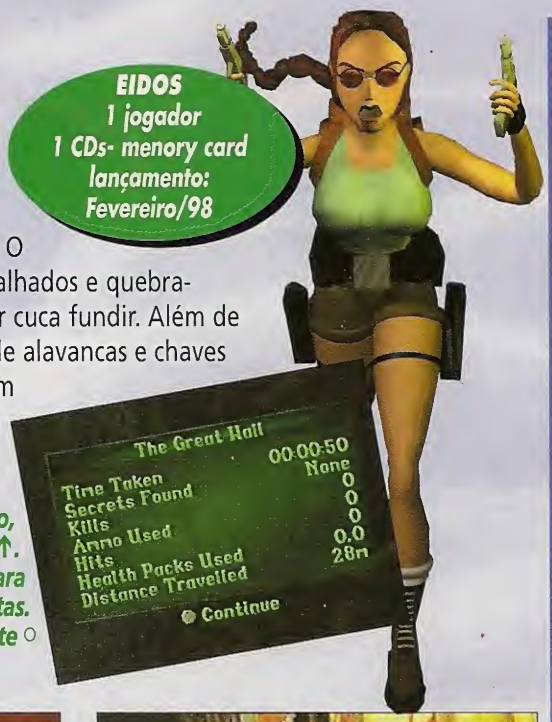


Special Key: *inicie o jogo no nível normal com qualquer personagem. Vá até a escada que está localizada logo em frente à entrada da delegacia para encontrar Brad. Você não poderá pegar nenhum item durante o percurso. Após encontrá-lo, entre na delegacia, pegue a munição necessária e volte para detoná-lo. Aí e só pegar a chave*

Jogar com Tofu: *inicie o jogo no nível normal e finalize 6 cenários consecutivos A e B tirando o Rank A. Para isso, não use os sprays, não salve durante o jogo e finalize cada cenário em menos de 3 horas. Você deverá usar os dados que salvou no cenário anterior*

TOMB RAIDER 2

EIDOS
1 jogador
1 CDs- menory card
lançamento:
Fevereiro/98



Ao lado de **Resident Evil**, **Tomb Raider** é o game do momento. Engana-se quem pensa que as curvas de Lara Croft são as únicas responsáveis pelo sucesso da série. O jogo tem gráficos muito bem trabalhados e quebra-cabeças que podem fazer qualquer cuca fundir. Além de enigmas elaborados, há milhares de alavancas e chaves que tem de ser acionadas na ordem certa. Violência não é o forte de Lara, mas ação é o que não falta.

***Pular de Fase:** durante o jogo, segure R2 e pressione ←→←↓↑. Solte R2 e segure → até Lara conseguir dar 3 voltas completas. Depois, pule para frente e aperte* ○

***Todas Armas:** em qualquer lugar durante o jogo, segure R2 e pressione ←→←↓↑. Solte R2 e segure → até Lara conseguir dar 3 voltas completas. Depois pule para trás e aperte* ○

***Explodir Lara:** para deixar a deusa em pedacinhos, durante o jogo segure R2 e digite ←→↑↓. Solte R2 e segure → até Lara conseguir dar 3 voltas completas. Pule para trás e aperte* ○

TENCHU

ENIX
1/2 jogador
1 CD - memory card
lançamento: Abril/98

Tenchu é um game de ação em que enfrentar e detonar os inimigos nem sempre é o melhor negócio. Você joga na pele de um ninja e terá de elaborar uma estratégia para acabar com os caras maus. Não há uma rota certa. Você terá de definir seu percurso. Para pegar os inimigos vale tudo: até se esconder em cima das árvores.

Mais armas:
para conseguir 99 armas, na tela de seleção de armas segure L2 e pressione ↑↑↓↓←→ ←→ + □ e △

***Seleção de Fase:** na tela de seleção de fase, (que só aparece quando você termina uma fase) segure R2 e pressione ↑↑↓↓←→ ←→+ □ e △*

BUST A MOVE

ENIX
1/2 jogador
1 CD - memory card
lançamento: Abril/98

Bust a Move (**Bust a Groove** nos EUA) é como um jogo de luta: você enfrenta o inimigo numa arena e, usando os movimentos do seu personagem, deve detoná-lo. Há algumas diferenças. Nenhum dos seus comandos vai resultar num combo, mas em passos de dança. A movimentação é absolutamente perfeita. Cada personagem dança de uma maneira e tem um jeito muito próprio. Não dá pra enjoar.

***Personagens Secretos:** Termine o jogo nos níveis normal ou hard. Assim, você vai poder usar os personagens Capoeira e Robo-Z, respectivamente. Depois disso, termine o jogo (no nível normal) com a Shorty e com Hamm para jogar com Colombo (o ratinho da Shorty) ou com Burger Dog (o cachorro da tela de Hamm).*

AÇÃO

DRACULA X - NOCTURNE IN THE MOONLIGHT

CAPCOM
1 jogador
2 CDs- memory card
lançamento Março/98

Dracula X é a prova de que clássicos também podem ser reformulados. Apesar de a história ainda ser a mesma – a família de Richter deve detonar Drácula a cada 100 anos ou sempre que ele acordar do tal sono eterno – o jogo mistura ação e RPG, fórmula usada em **Dracula 2**, para Nes. Para completar a missão, muitos golpes e poderes.

Inteligência avançada: *quando terminar o jogo, digite a password X-X!V"Q e comece uma nova partida. Sua inteligência estará muito maior. Em compensação você vai estar fraco*

Aumente a sua força: *no início do jogo, ao enfrentar o Drácula, procure não ser acertado e seja o mais rápido possível para começar o game mais forte*

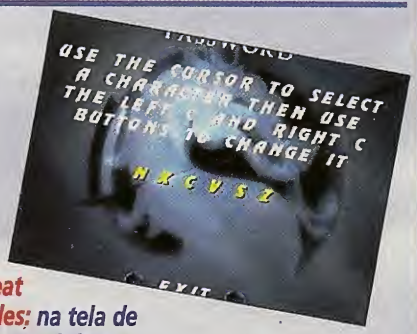
Jogue com Richter: *após terminar o jogo, comece outra partida, digite a password RICHTER e comece o game. Agora você vai poder jogar com Richter Belmont*

Armadura Axe Lord: *depois de terminar o game, digite a password AXEARMOR e comece o jogo. Você vai ver no seu inventário uma nova armadura*

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

ACCLAIM
2 jogadores
1 CDs - Memory Card
lançamento Março/98

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero é um marco na história da série **Mortal Kombat**. Ele é o único **Mortal Kombat** que não é um game de luta, mas um RPG misturado com ação. A estrela do jogo é Sub-Zero que, além dos golpes tradicionais, usa magias.



Cheat Codes: *na tela de password digite:*
ZCCHRY - revelar os códigos
RCKMND - ver explodir o chefe
CRVDTS - mostrar os créditos
GTTBHR - vidas infinitas
NXCVSZ - começar com urnas-extras

Passwords: *2- THWMSB, 3- CNSZDG, 4- ZVRKDM, 5- JYPPHD, 6- RGTKCS, 7- QFTLWN, 8- XJKNZT*

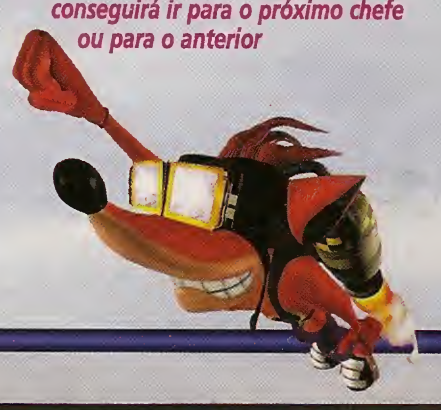
CRASH BANDICOOT 2

SONY
1 jogador - 1 CDs-
lançamento Março/98

Crash Bandicoot é o Mario Bros do P.Station. O mascote chegou de mansinho e acabou conquistando os jogadores com muito humor e ação. **Crash Bandicoot 2** tem 27 fases. Para terminar o game com 100%, você deve pegar os 25 cristais de cada fase. Só há uma maneira de fazer isso: andar por toda a fase, materializar todas as caixas e, assim, pegar as box gems.

Vidas Infinitas: *vá para o nível secreto em Unbearable. No meio do caminho, há uma caixa de pulo e um arco com frutas. Use esta caixa para pegar duas vidas extras, depois se mate. Volte a este ponto e repita a operação quantas vezes quiser*

Boss Warp: *quando estiver no meio da plataforma de um warp room, pressione e segure L1, L2, R1, R2 e △. Com isso, você conseguirá ir para o próximo chefe ou para o anterior*



KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE

NAMCO
1 jogador
1 CDs- memory card
lançamento Janeiro/98

Quem começa a jogar **Klonoa: Door to Phantomile**, só larga o joystick quando o game termina. Os gráficos são muito coloridos e bem feitos. O mesmo vale para as animações entre as fases. A missão é livrar Phantomile das trevas. Veja as dicas e capriche.

Music Test: *salve todos os prisioneiros em todas as fases. Quando você acabar o jogo, irá para a fase bônus Balue's Tower. Siga até o topo, depois de ver a cena, você conseguirá ouvir as músicas do jogo e selecionar qualquer fase do jogo*

PARAPPA THE RAPPER

SONY
1 jogador
1 CD- memory card
lançamento Novembro/97

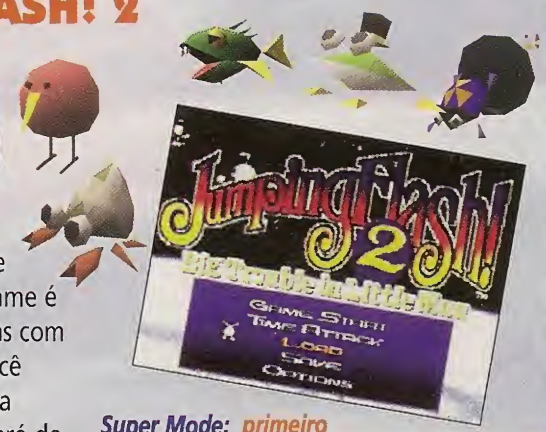
Em **Parappa the Rapper** você joga como um cachorro que quer ser DJ. Para arrumar emprego num clube, ele terá de aprender o ofício. Isso inclui cantar, dançar e até assar um bolo. O lance é acompanhar a música, repetindo os comandos que aparecem na tela no ritmo certo.

Imagem escondida: *na primeira fase, segure ↑ e continue jogando. Depois de um tempo, o cenário se abrirá e, ao fundo, vai aparecer uma cabeça de cebola cantando no chuveiro. Essa dica funciona para as todas as fases*

JUMPING FLASH! 2

NAMCO
1 jogador
1 CDs- memory card
lançamento Janeiro/98

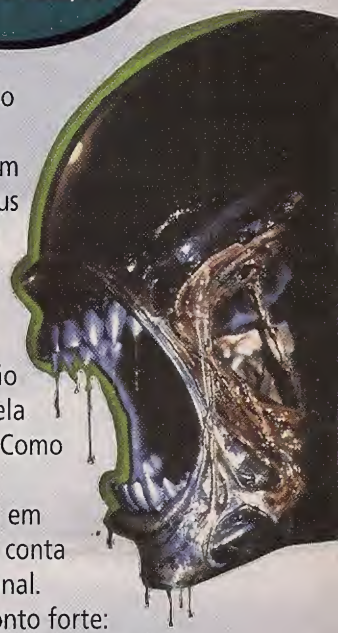
Se você tem medo de altura, passe longe de **Jumping Flash! 2**. O game é pior que montanha russa, daquelas com loopings e quedas arrepiantes. Você incorpora o mesmo coelho robô da primeira versão. Mas, desta vez, terá de ajudar o último chefe de **Jumping Flash** a salvar o mundo. Em seu arsenal, muitos tipos de bombas e itens de energia.



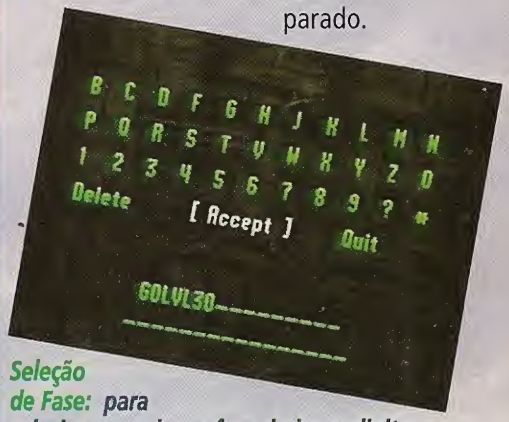
Super Mode: *primeiro termine o jogo e salve no seu memory card. Agora, vá para a tela título e aperte a opção load. Na tela título, leve o cursor até Game Start e aperte ← no direcional. Uma nova opção Super vai aparecer*

ALIEN TRILOGY

ACCLAIM
1 jogador
1 CDs- Password
lançamento Maio/96



Alien Trilogy é do tempo em que a tenente Ripley nem imaginava que seus gens dariam a luz a aliens. Mas isso não tem importância. O jogo vale pela ação frenética e não pela história, já velha. Como em **Doom**, você enfrenta os aliens em primeira pessoa e conta com um bom arsenal. Velocidade é o ponto forte: você não vai conseguir ficar parado.



Seleção de Fase: *para selecionar qualquer fase do jogo, digite a password GOLVL + a fase desejada. Por exemplo: para ir a fase 15, digite GOLVL15*

Ultimate Cheat: *para ter todas as armas, munição infinita e invencibilidade, digite na tela de password 1GOTP1NK8C1DBOOTSON*

LUTA

TEKKEN 3

NAMCO
2 jogadores
1 CD- menory card
lançamento Maio/98

Tekken 3 para P.Station é um show de porrada e, principalmente, de respeito ao consumidor gamemaníaco. A versão para o console é idêntica à do Arcade em todos os aspectos. Como se não bastasse a perfeição da conversão, a Namco recheou o CD com diversos modos exclusivos, como o Tekken Ball e o Tekken Force. Além disso, há novos movimentos, inéditos em **Tekken**: o desvio e a recuperação da queda. A luta começa quando Heihatchi, poderoso chefão da família Mishima, resolve promover o campeonato The King of Iron Fist para atrair o deus da luta, Ogre. Dez lutadores compram a briga de Heihatchi e aceitam participar do torneio. O resultado é um festival de socos, chutes e golpes da melhor qualidade. Se você é um brigão que se preza e tem um P.Station, não pode deixar de jogar **Tekken**.

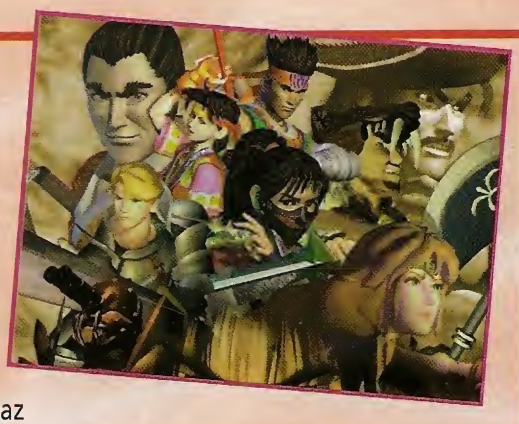
Roupas Alternativas- JACK: jogue dez vezes com o lutador. Depois, selecione o cara usando o botão Start. JIN e XIAOYU: jogue com Jin ou Xiaoyu 50 vezes. Selecione usando o botão Start. ANNA WILLIAMS: jogue com ela 25 vezes, depois, selecione apertando Start

Theater Mode: depois de terminar no Arcade Mode com todos os persongens, o Theater Mode vai abrir. Nele, você vê todos os finais, incluindo o de Tiger, apresentações do jogo e ainda um movie secreto

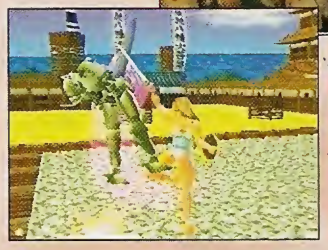
Personagens Secretos: para acionar os personagens, você deve terminar o Arcade Mode com todos os lutadores. O número de rounds ou nível de dificuldade não importam. Depois, termine com algum secreto. O modo Tekken Ball irá aparecer. Neste modo, você pode enfrentar Gone. Se vencê-lo, poderá selecioná-lo. O 21º lutador é o Doctor B. Para usá-lo, termine o Tekken Force três vezes. Na terceira vez, você vai enfrentar o tal doutor. Se vencê-lo, poderá jogar com ele

SOUL EDGE

NAMCO
2 jogadores
1 CD- memory card
lançamento Março/97



No século XXI, alguns caras descobriram a espada Soul Edge, capaz de detonar qualquer adversário. Não é difícil imaginar o que aconteceu depois da descoberta: todos começaram a lutar pela arma que dará o poder supremo a seu dono. Nessa briga, bater é muito simples. O sistema de jogo é completo. Há golpes normais, especiais e os Critical Edges, combos fulminantes. Você joga nos modos tradicionais ou no Master Mode, com objetivos definidos.



Jogue com os mestres- *SOUL EDGE: basta terminar o jogo, no Arcade Mode, com todos os lutadores usando a arma normal. SEUNG HAN MYONG: acione Soul Edge e termine novamente com Hwang e Seung Mina no modo Arcade. SOPHITIA!: basta ter as 8 armas de Sophitia no Edge Master Mode. SOPHITIA!!: obtenha todas as armas de todos os lutadores no Edge Master Mode. SIEGFRIED!: pegue todas as armas de Siegfried*

Finais secretos- *nos finais do modo Arcade faça:*
MITSURUGI- aperte A ou B.
SIEGFRIED- aperte B.
SOPHITIA- aperte →. TAKI- aperte D (defesa).
LI LONG- A ou B repetidamente.
VOLDO- faça ↓↑ repetidamente.
HWANG- aperte A. CERVANTES- aperte B.
ROCK- aperte B. SEUNG MINA- faça ↓↑

BLOODY ROAR

HUDSON SOFT
2 jogadores
1 CD- memory card
lançamento
Fevereiro/98

Bloody Roar reúne elementos de **Tekken**, **Fighting Vipers** e **Vampire Savior**. O resultado não poderia ser diferente: golpes incríveis e controles excelentes. Tudo acontece na virada do século. Sem muita explicação, começam a surgir lutadores capazes de se transformar em animais, literalmente. Você escolhe entre oito lutadores. Cada um deles tem duas formas, uma humana e outra animal. Na forma animal, os caras ficam muito mais poderosos.

Personagens Esquisitos e Armas: *para jogar com o personagem cabeção, segure L2 e aperte ○ na hora em que for escolher o lutador. Para jogar com o personagem pequeno, segure R2 e selecione o lutador com ○. Para jogar com armas, segure L1 e L2 e selecione o personagem*

STREET EX PLUS ALPHA

CAPCOM
2 jogadores
1 CD- memory card
lançamento
Outubro/97

Embora os controles e a jogabilidade não sejam um modelo de perfeição, a conversão de **Street Fighter EX Plus Alpha** para o P.Station é bastante boa. Somando todos os caras, você tem 19 lutadores para selecionar. Além de quatro lutadores especiais, que só podem ser acionados no modo Practice Expert. Entre os conhecidos estão Ryu, Ken, Sakura, Dhalsim, Chun-Li, Akuma, Bison, Guile e Zangief.

Personagens Secretos: *leve o cursor até o modo Practice, no menu Options, e aperte Start, ↑→↓→, Start. Você poderá jogar com o Evil Ryu, Evil Hokuto, Cycloid Beta e o Cycloid Gamma*

Bonus Game: *vá para a tela do Practice Mode, aperte Start, digite rapidamente ↑↑→↑→↑ e depois aperte Start novamente. Se você fizer certo, uma mensagem na tela confirmará a dica*

LUTA

MORTAL KOMBAT 4

MIDWAY
2 jogadores
1 CD- memory card
lançamento Julho/98

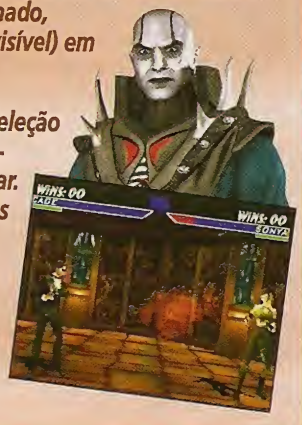
Mortal Kombat estréia em grande estilo no mundo poligonal. A quarta versão da série usa a placa Voodoo 2, que garante a alta definição da imagem dos lutadores. O sistema de jogo é praticamente o mesmo. Mas há novos movimentos, como o desvio, e dois cenários para cada lutador. Outra novidade: agora os lutadores de **MK** também podem usar armas.

Cheat Menu: entre numa batalha de 2 jogadores e digite o kombat kode 302-213. Saia do combate e entre em Options. Coloque o cursor em VS e segure os botões de corrida e de bloqueio por 10 segundos. O Cheat Menu vai aparecer. Para usar os easy fatalities, dê ↓ + soco alto na hora do "Finish Him (Her)"

Use Goro: termine o jogo com Shinnok. Após o final, na tela de seleção de lutadores, vá ao Hidden e pressione bloqueio. Mantendo o botão pressionado, coloque o cursor (agora invisível) em Shinnok e aperte corrida

Use Noob Saibot: termine o jogo com Reiko. Após o final, entre numa batalha de 2 jogadores e digite o kombat code 012-012. Termine a luta e, na tela de seleção de lutadores, vá ao Hidden e aperte bloqueio. Mantendo o botão pressionado, coloque o cursor (agora invisível) em Reiko e aperte corrida

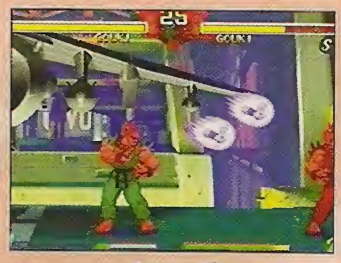
Roupas Extras: na tela de seleção de lutadores, aperte Start + botão. Isso fará o ícone girar. Depois que girar duas vezes você poderá acionar as roupas extras. Com alguns lutadores você deve esperar o ícone girar três vezes. Alguns não têm roupa extra



STREET FIGHTER ZERO 2

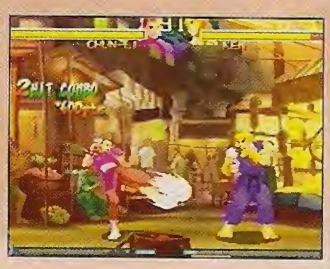
CAPCOM
2 jogadores
1 CD- memory card
lançamento Outubro/96

Na conversão de **Street Fighter Zero 2**, o P.Station levou a melhor, ficando com a versão mais fiel. São 18 lutadores. Treze vêm de **Street Fighter Zero**. Os outros são Rolento, Gen, Dhalsim, Zangief e o estreante Sakura. O melhor do jogo são os combos: ótimos para dar porrada e essenciais para formar os supercombos.



Super Akuma: com o cursor em Akuma, pressione Select e depois aperte ↓→→↓←↓←↓→→→. Depois segure Select e pressione qualquer botão. Se ele soltar duas magias no ar, a dica deu certo

Roupa Original: para pegar a roupa original de Chun-li, coloque o cursor nela e segure Select por 5 segundos. Depois aperte qualquer botão



REAL BOUT SPECIAL: DOMINATED MIND

SNK
2 jogadores
2 CDs- memory card
lançamento Setembro/98

Real Bout Special: Dominated Mind nasceu de **Real Bout Special**, um dos maiores clássicos da SNK lançado para Neo Geo. Além de ter um nome maior, o jogo sofreu algumas mudanças, que acabaram deixando o game muito mais divertido. Há um novo lutador, Alfred, de **Real Bout 2**. Há novos elementos, como o Final Impact, que possibilita a ligação de fatais a especiais. O sistema de jogo também foi alterado: os planos de fuga foram retirados e, em seu lugar, entrou o Quick Aproach, uma corrida com defesa.

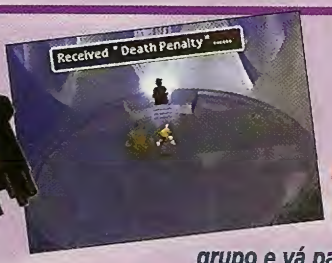
Golpes Extras: para conseguir mais golpes para o seu lutador, termine o modo Single com todos os lutadores e derrote Geese Howard. Para lutar contra Geese, consiga fighting levels altos (média AAA)

Rever os Finais: depois de terminar o jogo com qualquer lutador no Single Mode, uma opção especial vai aparecer dentro do Options. Acionando-a, você poderá ver os filmes do lutador com que jogou. Se derrotar Geese Howard, você poderá ver o Story Board do seu lutador

Colocar o Golpe no Botão Desejado: termine o modo Survivor com qualquer lutador. No Options, você verá uma nova opção e poderá colocar os golpes especiais do seu lutador nos botões L e R

SQUARE
1 jogador
3 CDs- memory card
lançamento
Setembro/97

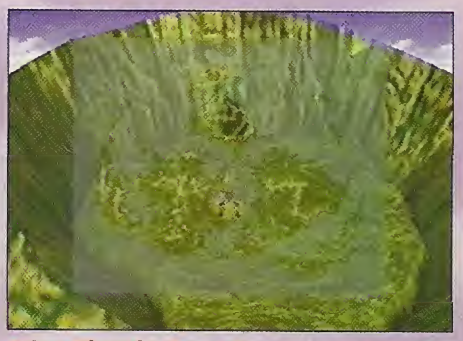
FINAL FANTASY VII



Não é à toa que **Final Fantasy VII** é o jogo mais vendido para P.Station. Tudo beira a perfeição. A qualidade visual é das mais altas. Coisa da Square, assim como a Namco, é exigente em tudo o que faz e tornou-se referência para os outros fabricantes de jogos. O que marca **Final Fantasy VII** é a grandiosidade de seu enredo. Cada personagem tem seu drama particular, como num filme. Quem começar a jogar essa epopéia, só verá o final após, pelo menos, 30 horas. Com certeza, é um dos melhores RPGs já produzidos pela indústria do videogame.

Melhor Arma e Limit 4 de Vincent: *coloque Vincent no seu grupo e vá para a cachoeira ao sul de Corel, usando o chocobo dourado (pode ser o preto ou o verde, assim como um submarino). Fale com Lucrecia, saia, lute um pouco e volte para receber a melhor arma e o limit 4 de Vincent*

Senha do Cofre: *os números são 36, 10, 59 e 97. Pressione ○ para cada número. Importante: não ultrapasse o número da senha. Por exemplo, quando for ajustar o 36, não ultrapasse esse número (37, 38 etc.), terá de fazer tudo de novo. Quando for ajustar o 10, não vá para o 9, 8 etc.*



Crie o Chocobo Dourado: *equipe-se com a Chocobo Lure e, nas pegadas à oeste de Mideal, capture 4 chocobos (só aqueles que aparecem com monstros parecidos com tatus). Na região ao sul de Bone Village, aparecerá um monstro parecido com um dinossauro. Roube a Carob Nut e mande demi para matá-lo rápido. Consiga três Carob Nut. Na parte leste do mapa, há um arquipélago chamado Goblins Island. Vá para dentro da floresta e roube um Zeio Nut dos goblins. Alugue os seis estábulos da fazenda de chocobos. Salve o jogo. Mova os chocobos para o estábulo, certificando-se de que são dois machos e duas fêmeas. Caso contrário, recomece o jogo e repita até conseguir. Cruze os chocobos e use a Carob Nut. O objetivo é conseguir um chocobo azul ou verde. Agora cruze o outro casal com a Carob Nut. O chocobo desejado é um de cor e sexo opostos (um verde macho, se a outra for uma azul fêmea). Alimente-os com 20 a 30 sylkis green, à venda na casinha perto de Icicle Lodge, e vença a corrida de chocobos em Gold Saucer, até chegar ao rank S. Cruze-os para fazer o chocobo preto. Agora vá para as pegadas perto de Icicle Lodge e capture o chocobo que aparece só com monstros parecidos com coelhos (deve ser de sexo oposto ao chocobo preto). Mova-o para o estábulo. Alimente-os e vença a corrida até chegar ao rank S. Cruze-os (escolha nesta ordem: chocobo preto e chocobo amarelo), use a Zeio Nut e terá o chocobo dourado, que pode atravessar até o mar*

Melhor Arma de Cid: *Falando com o velhinho da Rocket Town três vezes você ganha a melhor arma de Cid (tenha ele no seu grupo)*

Vença fácil a corrida: *deixe R1 e R2 sempre pressionados e aperte Select para deixar o controle no modo manual. Saia rasgando com ○ até a barra quase acabar. Perto do fim, queime a barra até o final*

Limit 4 de Tifa: *vá para Nibleheim com Tifa. Entre na casa e toque o piano: X □ △ L1 + △ L1 + □ X □ △ L1 + X ○ X □ X e Start. Ganhe a Final Heaven*

Mithril: *se o seu número de batalhas for superior a 100 e os dois últimos algarismos iguais e ímpares (111, 133, 155, 177 etc.), você ganhará a mithril. Troque-a na cabana à nordeste de Gongaga e ganhe a Great Gospel, o limit 4 de Aeris*

Galeria dos Melhores

RPG

SQUARE
1 jogador
2 CDs- memory card
lançamento Junho/98

PARASITE EVE

Mestre em histórias mirabolantes, a Square caprichou no enredo de **Parasite Eve**. No jogo, as mitocôndrias, antes simples componentes celulares, se voltam contra seus hospedeiros, os humanos. Aya, uma policial novata, presencia a combustão espontânea de centenas de pessoas num teatro e desconfia. Começa aí a luta contra o poder das mitocôndrias. **Parasite Eve** usa um sistema de jogo que mistura ação e alguns comandos tradicionais de RPG. Os inimigos, como em **Resident Evil**, são monstros nojentos e caras horripilantes.

Melhorar Armas e Colete: use a chave inglesa para elevar os pontos ou atributos de uma arma ou colete e os concentre numa única arma ou colete. Assim, você terá uma arma como a da foto, numa única jogada. Leve-os para o EX Game e deixe-os ainda melhores

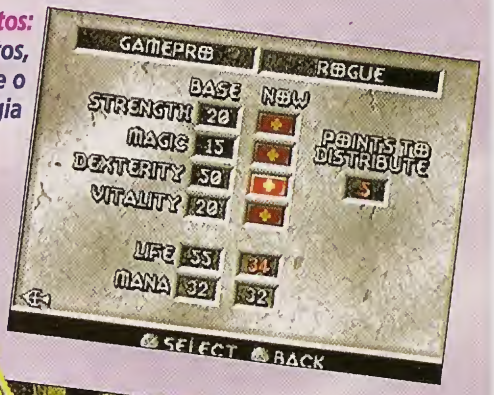
Aumente os slots: use a permissão ou um trading card para aumentar os slots das armas e colocar mais atributos nelas

Edifício Chrysler: depois do final do jogo, grave o save final. Recarregue-o e jogue o EX Game, que é igual ao normal em quase tudo, mas tem uma diferença: o edifício Chrysler Building. São 77 andares com os melhores itens

ELECTRONIC ARTS
2 jogadores
1 CD- memory card
lançamento Maio/98

DIABLO

O sangue jorra para todos os lados em **Diablo**, um RPG macabro com batalhas para Fred Krüger nenhum botar defeito. O jogo veio do PC e a única diferença é que no P.Station não existe o modo Online, para jogos multiplayer via Internet. Ainda assim, dois jogadores podem enfrentar o mal que assola Tristam ao mesmo tempo. A jogabilidade é bastante variada e há desafios que não acabam mais. São 14 fases. Nelas, você vai passar por calabouços, catacumbas e outros cenários demoníacos.



Distribuição de Pontos: quando for distribuir pontos, concentre na força, aumente o dexterity e também a magia

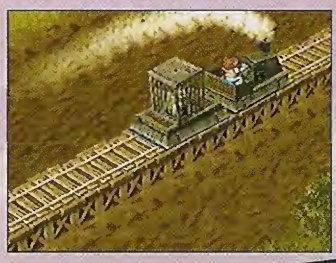
Truque para o modo de dois jogadores: se você achar algo valioso para o outro jogador (por exemplo, o feiticeiro achar arcos poderosos), salve o personagem e leve-o para um outro jogo para dois jogadores que tenha uma rogue. Em seguida, dê o arco para ela e salve. Agora volte para o jogo anterior e venda os arcos para o Griswold por um bom dinheiro

Magias: do level 3 em diante, sempre mantenha com você duas magias de Town Portal. Uma para usar livremente e outra para uma situação de emergência

BREATH OF FIRE III

CAPCOM
1 jogador
1 CD- memory card
lançamento Agosto/98

Boa jogabilidade e gráficos de ótima qualidade garantem o lugar de **Breath of Fire III** na Galeria do Melhores. Na terceira versão da série, Ryu resolve descobrir a história da morte de seus antepassados, os dragões. Para a missão, ele conta com até três personagens em seu grupo. Todos os personagens – Nina, Teepo, Pecoros e Ray – desenvolvem sua própria ação no jogo. Cabe a Ryu escolher o companheiro mais adequado para aprender as habilidades dos mestres e para atacar os inimigos sempre que necessário.



Durante a viagem do trem, use o direcional para balançar a jaula e fugir

No deserto, siga a estrela do norte até a Evening Star ficar alinhada com as Três Marias. Quando as 4 estrelas estiverem em linha, olhando para a Evening Star, dê 8 toques para o lado e siga até as 4 estrelas sumirem. Quando isto acontecer, siga de novo para a estrela do norte até o mestre aparecer

No terminal, coloque primeiro a opção Other. Depois use a opção 1-3-2-5-4

Em Steel Beach, fale com este cara. Garr terá de ganhar na marra do oponente. A distância máxima é de 2m. Não seja muito rápido, pois a corda se arrebenta e, quando o tampinha abaixar a bandeira, você deve parar de apertar o botão

ARC THE LAD II

SONY C.E
1 jogador
1 CD- memory card
lançamento
Fevereiro/97

Uma das primeiras superproduções da história do RPG no videogame, **Arc the Lad** introduziu as apresentações grandiosas, feita com computação gráfica de qualidade, e uma trilha sonora mais trabalhada, executada pela Royal Philharmonic Orchestra. **Arc the Lad II** continua do ponto em que o primerio jogo terminou. O personagem principal é outro – um ex-mago chamado Elc, que se tornou um caçador de recompensas –, mas pode-se usar todos os caras da versão anterior, além de cinco novos personagens. Os dados e a experiência adquirida também podem ser convertidos.

Armas Melhores: depois de resolver os casos da cidade, suba por essa escada para encontrar uma loja com as melhores armas do jogo até a parte final

Entrar nos Guilds: complete 250 pontos de GP para entrar nos guilds

Adicionar Choko ao grupo: depois de derrotar Choko na caverna de 50 andares, venha para a floresta do tempo. Encontre-a de novo, durma na casa e, de manhã, fale com ela de novo. Aí, ela entra no seu grupo

ESPORTE

GRAN TURISMO

SONY
2 jogadores
1 CD- menory card
lançamento Março/98

Gran Turismo é um jogo de corrida diferente. E bem mais difícil que os tradicionais. Para começar, não basta colocar o CD, ligar o console, escolher o carro, o campeonato e a pista para competir. Antes de entrar no carro e enfrentar qualquer campeonato ou prova, você precisa pegar sua carteira de motorista. Nada de auto-escola, amigo, o negócio aqui é na raça mesmo. Há três categorias: B, A e A International. Para cada uma, existe um teste diferente, que, claro, fica cada vez mais complicado. Mas não desista se não conseguir sua carteira logo no primeiro teste. Continue tentando pois, depois, só rola alegria e muita ação. Isso porque **Gran Turismo** é o game de corrida mais fiel à realidade que já pintou nas prateleiras. Não tenha dúvidas, você vai pensar que está dirigindo um carro de verdade, com espelho retrovisor, freio de mão e todos os opcionais que escolher na hora da compra. Com uma vantagem: bateu, lavou, tá novo.

Dinheiro fácil: *se quiser encher os bolsos de grana, compre um Viper GTS. Não faça nenhum ajuste. Vá para o campeonato de carros de passeio e use o Viper. Você vencerá fácil, fácil. Cada vez que ganhar uma prova, você levará US$ 50 mil. Se vencer o campeonato, ganhará US$ 100 mil*

Modo Hi-Fi, mais carros e mais pistas: *para pegar todos os itens bônus, que incluem quatro pistas novas, todos os carros, o vídeo do final e, de quebra, entrar no Modo Hi-Fi, você terá de vencer em todas as pistas, com os três tipos de carro (A, B e C), nos três níveis de dificuldade*

Vídeo escondido dos produtores do game: *jogando no modo Arcade, pegue as pistas escondidas. Depois, usando qualquer carro, vença todas as pistas em todas as classes. Então, vá até os itens bônus e entre em Staff Video*

Dica para obter a carta com facilidade: *caso esteja com problemas para conseguir a carta de motorista, vá para a opção Replay Theater na tela título e veja as demos que mostram o que fazer*

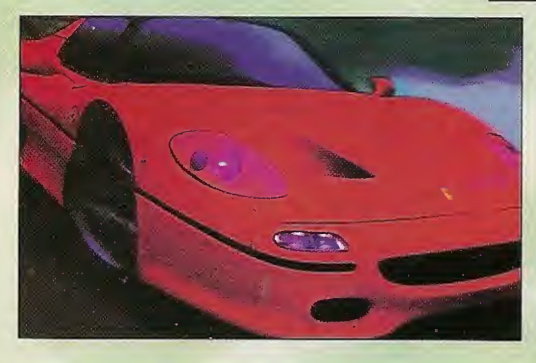
NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

ELECTRONIC ARTS
1/2 jogadores
1 CD- menory card
lançamento Maio/98

Need for Speed 3: Hot Pursuit veio ao mundo para cumprir uma difícil missão: fazer com que todos esquecessem o fracasso de **Need for Speed 2** e recuperar a essência do primeiro jogo da série. Lamborghinis, Ferraris, Mercedes e outras máquinas potentes estão na parada. E só isso já garante a velocidade e grande parte da ação do game. Para completar, muitos saltos, batidas fenômenais e atalhos que são uma mão na roda. O melhor do jogo, contudo, ainda é fugir da polícia para evitar multas e até prisões. Nesta versão, há um modo só para isso, o Hot Pursuit. Nele, você tem de despistar os tiras e pisar fundo no acelerador.

Mais códigos- segure os seguintes comandos na tela Loading:
PODEROSA BUZINA- Select + Start + R1+ L2
SLOW MOTION- ↑+ X + △
CARRO POTENTE- Select + □ + X

Passwords- entre com esses códigos no local onde você coloca o nome:
mcityz - pista Empire City
Mnbeam - pista no espaço
spoilt - todos carros e todas as pistas
Seeall - mais câmeras



Mude a voz dos policiais- nesta tela somente no modo Hot Pursuit segure os seguintes comandos:
Para falar em Italiano: ← + R2 + L1
Para falar em Espanhol: ↓ + R2 + L1
Para falar em Alemão: ↑ + R2 + L1

WINNING ELEVEN 3: FRANCE '98

KONAMI
2 jogadores
1 CD- menory card
lançamento Agosto/98

Winning Eleven 3 é, de longe, o melhor jogo de futebol para P.Station. A série costuma trazer os times da liga japonesa, que podem ser selecionados em todos os modos. Nesta versão, entretanto, você jogará com uma das 40 seleções mundiais disponíveis, em comemoração à Copa da França. Os gráficos são muito bons e a jogabilidade é perfeita: pode-se fazer jogadas e gols quase reais. Se você não jogou durante a Copa, aproveite e jogue agora. Você pode escalar a seleção brasileira a seu gosto e, o melhor, ir à forra com os franceses. Treine as dicas e deixe Barthez a ver navios.

Chute Mortal: quando estiver frente a frente com o goleiro e ele correr em sua direção para pegar a bola, aperte o □ e depois aperte rapidamente o botão L1. Se fizer no momento certo, não haverá goleiro que pegue esta paulada

Gol olímpico: no escanteio, pressione 3/4 da barra de força de chute, depois aperte ○ e coloque na direção do gol. Se seu jogador tiver mais de 7 na característica curva, o gol está garantido

TIRO

EINHÄNDER

SQUARE
1 jogador
1 CD - memory card
lançamento
Fevereiro/98

Einhänder é um jogo de tiro como poucos. A história começa nas primeiras guerras estelares vividas pela raça humana. Colonizada pela Terra, a Lua declara sua independência e, com o apoio de algumas nações terrestres, resiste à primeira guerra. Depois do conflito, a cidade lunar muda seu nome para Selene. A Terra funda o império Sodom. Tudo fica tranqüilo por um tempo, mas, meio século depois, Selene volta-se mais uma vez contra a Terra. Para combater a tecnologia superior da antiga colônia, a Terra, sob o comando do império Sodom, lança mão dos caças Einhänder, que você vai pilotar em ataques a pontos estratégicos. Tudo em **Einhänder** tem a mão da Square. O game é rápido e a ação é alucinante. Os gráficos deixam qualquer um babando.

Naves secretas- *UNKNOWN FIGHTER TYPE I SCHARVE: termine o jogo revelando mais de 15 secrets. Lembre-se de que há 3 secrets por fase. O nível de dificuldade e o número de continues não importam. Esta nave não pode carregar armas extras, mas seu tiro vai ficando mais forte na medida em que colhe as armas. UNKNOWN FIGHTER TYPE II e ASTRAEA MK. II: termine o jogo no hard com menos de 3 continues. Esta nave carrega 9999 tiros de armas extras*

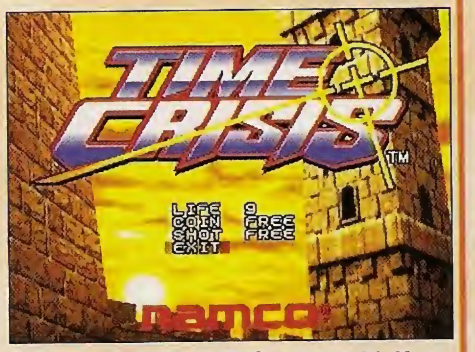
Armas e Naves- *JUNO: na fase 4, destrua o corpo do submarino. Depois a torre vai se separar. Detone-a para ganhar a arma. Use a Hedgehog para facilitar. Na fase 7, destrua as naves vermelhas para ganhar outro Juno. PYTHON: na fase 5, destrua o veículo gigante que aparece ao fundo usando a Wasp. FLASH: está na fase 3. Depois de detonar o sub-chefe, destrua o cilindro que vem de cima. Depois, destrua todas as peças que caírem dos destroços. No final, aparecerá uma Flash. Na fase 5, destrua a perna do sub-chefe. Aí, ele jogará uma caixa vermelha contendo a Flash. MOSQUITO: na fase 4, chegando na parte das plataformas, desça o máximo e destrua os barris que estão atrás.*

Gallery Mode: *termine o game em qualquer nível de dificuldade para acessar o modo galeria, onde você poderá ver várias ilustrações e fotos do jogo*

TIME CRISIS

NAMCO
1 jogador
1 CD - continue
lançamento: Setembro/97

Conversão perfeita do jogo para Arcade, **Time Crisis** para P.Station tem quatro áreas cheias de ação. A única diferença entre as versões para Arcade e P.Station é que, no Arcade, você tem de pisar num pedal para entrar no campo de ação. Já no P.Station, você entra na área de tiro apertando um botão na pistola. São três fases em que você tem de detonar os inimigos, perdendo o menor número de tiros possível.



Level Select: na tela título, segure L1, X, O até escutar um barulho de tiro na tela. Pressione Start e você poderá ir para qualquer fase que desejar

Menu de truques: no logotipo da tela título, dê dois tiros bem rápido no buraco da letra "R". Em seguida, atire no centro da mira, também no logo. Se fizer certo, um menu de truques vai aparecer com opções de vidas extras, continues ilimitados e muito mais

Modo Fácil: depois de selecionar o modo Normal Story na tela título, você deverá escolher entre Normal Play ou Time Attack. Atire com a pistola para fora da tela. A palavra Easy aparecerá no canto da tela

ACE COMBAT 2

NAMCO
1/2 jogadores
1 CD - memory card
lançamento: Agosto/97

Ace Combat nasceu da conversão de dois arcades famosos da Namco: **Air Combat** e **Air Combat 22**. Você joga como um dos pilotos do Special Tactical Fighter Squadron, esquadrão formado por mercenários que resolve os assuntos que a Força Aérea não consegue resolver. Controles perfeitos e missões variadas conquistaram os amantes de caças.

Aeronave Bônus: termine o jogo e veja o final normal ou bônus. Depois que selecionar Start Game na tela título e selecionar o nível de dificuldade, aparecerá uma nova opção. Agora você poderá comprar novas aeronaves

GRADIUS GAIDEN

KONAMI
2 jogadores
1 CD - memory card
lançamento: Novembro/97

Depois de anos de praia, **Gradius** continua em forma. **Gradius Gaiden**, lançado no final de 97 pela Konami, continua com gráficos empolgantes, ótima jogabilidade e o mesmo sistema de cápsulas que consagrou a série. Você escolhe entre quatro naves. Cada uma delas tem armas especiais diferentes. Para ganhar mais armas, você deve pegar as cápsulas em todas as fases.

Free Play: basta jogar mais de dez horas para ter o free play. Salve no Memory Card o número de horas e fique com continues infinitos

Power-Ups: durante o jogo, pause e digite ↑↑↓↓←→←→ X O. Com esse código, você terá todas as armas. Essa dica só funciona uma vez por fase

Free Mission Mode: no modo Extra Aircraft, termine o jogo e veja o final normal ou bônus. Na tela título, aparecerá a opção Free mission. Nesta opção você poderá jogar todas as fases que já descobriu

OUTROS

FINAL FANTASY TACTICS

SQUARE
1 jogador
1 CD- memory card
lançamento
Setembro/97

Final Fantasy Tactics é uma mistura de **Final Fantasy**, da Square, e **Tactics Ogre**, da Quest. O resultado é um jogo complexo e completo. Quer um exemplo? Cada um dos soldados pode ter vinte profissões e cada profissão tem uma série de equipamentos e habilidades. Só isso já daria pano pra muita manga. Você joga com Ramza Beorb, um dos membros de uma família de guerreiros que serve o conde Larg, e terá de lutar na Guerra dos Leões. A trilha sonora do game é nota dez.

***Jogar com Cloud:** durante o quarto capítulo, vá para Zeltennia Castle e, no bar, pergunte sobre todos os tópicos. Assim, uma nova área irá aparecer. Vá para Zarghidas Trade City e compre uma flor. Depois vá para Lesalia Imperial Capital e, no bar, deixe o homem que está sentado vir com você. Vá para Goland Coal City, salve o Holy Dragon e ganhe mais uma pedra. Depois, com os dois no seu grupo vá para Goug Machine City e adicione o robô Worker-8 ao grupo. Agora vá para a área inacessível e enfrente o robô Worker-7. Quando vencê-lo, o Holy Dragon se transformará numa mulher e você ganhará mais uma pedra. Volte para Goug Machine City e Cloud será trazido do futuro, mas ele vai fugir. Ache-o em Zarguidas Trade City. Ele pode soltar os Limit Breaks, para isso equipe-o com a espada Materia Blade, que é encontrada no ponto mais alto de Bervenia Volcan. Para achá-la, equipe-se com a habilidade Move-Find Item*

SUPER PUZZLE FIGTHER II TURBO

CAPCOM
2 jogadores
1 CD- memory card
lançamento Março/97

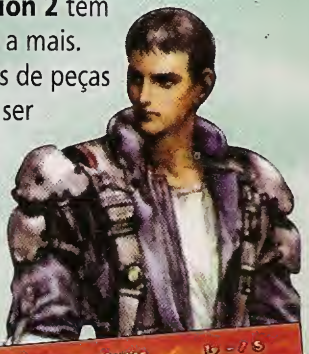
Super Puzzle Fighter II Turbo é um jogo no mesmo estilo de **Tetris**, mas com os personagens de **Street Fighter** e **Darkstalkers**, todos miniaturas. Como nos jogos de luta, todos podem usar combos e golpes especiais para acabar com as peças. Além de detonar as peças que estão em sua tela, você deve juntar vários diamantes da mesma cor para encher a tela do adversário.

Akuma- Jogador 1: ponha o cursor em Morrigan, pressione e segure Select. Enquanto estiver segurando Select, pressione ↓↓↓←←← + ○. Jogador 2: ponha o cursor em Felicia, pressione e segure Select. Enquanto estiver segurando, pressione ↓↓↓→→→ + ○

FRONT MISSION 2

CAPCOM
2 jogadores
1 CD- memory card
lançamento Março/97

Front Mission 2 é um jogo de estratégia tradicional. Funciona como no xadrez: na sua vez, você move suas peças e coordena as ações necessárias para vencer a batalha. Quando termina, é a vez do inimigo armar o jogo. O game vale a pena só pelo sistema de jogo. Mas, se você gosta de robôs, **Front Mission 2** tem um atrativo a mais. São milhares de peças que podem ser usadas para montar diversos tipos de robôs.



***Melhores Armas:** mísseis e foguetes funcionam bem contra tanques e helicópteros. Leve munição extra*

***Restringir contra-ataques:** contra inimigos mais fortes, cerque-os e diminua seu AP para restringir seus contra-ataques*

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

WESTWOOD STUDIOS
2 jogadores (cabo link)
2 CDs- memory card
lançamento
Janeiro/98

Em pouco tempo, **Command & Conquer** tornou-se uma das melhores séries de estratégia do videogame. **Red Alert** é a versão mais recente para P.Station, com nova interface e gráficos melhorados, que deixaram a fluência de telas muito mais suaves. São 22 missões. Para completá-las, você deve administrar até 20 estruturas.

***Armas:** mesmo que não vá usar os armamentos no momento, construa-os para não perder tempo mais tarde*

***Batalhas:** nunca mande cinco homens para a batalha. A essência do jogo é a força, por isso pequenos ataques não vão levá-lo a lugar nenhum*

POLICENAUTS

KONAMI
1 jogadores
1 CD- memory card
lançamento Janeiro/97

Pegue o Assassino de Lorraine: siga as pistas de sangue no chão para encontrar o cara que matou Lorraine

São poucos os adventures que fazem sucesso fora do PC. **Policenauts** é um deles. O forte do game é o roteiro: coisa de cinema. Você joga como Jonathan Ingram, um policial de elite que tem como primeira missão desvendar o misterioso assassinato do marido da sua ex-mulher. Fique atento, pois você terá poucas pistas.

***Aumente os tiros:** no treinamento de tiro, escolha o Combat Mode. Atire 100 vezes em uma das duas placas de ferro, no centro do box. Assim, quando recarregar, você encherá o pente com 20 balas*

***Acionar o Multiball:** ao lançar a bola ela vai entrar direto na área Multiball. Acerte várias vezes para acionar o sistema Multiball*

***Nova Visão de Jogo:** no sistema Multiball, a visão da mesa é esta. Para continuar jogando aqui, segure no mínimo duas bolas na mesa*

HYPER 3D PINBALL

VIRGIN
4 jogadores
1 CD- memory card
lançamento
Setembro/97

Velocidade é o que faz de **Hyper 3D Pinball** o melhor pinball para P.Station. O jogo traz para o videogame a última geração de máquinas de fliperama. São seis mesas. Em cada uma podem jogar até quatro pessoas. A exemplo dos fliperamas normais, as máquinas de **Hyper 3D** têm o Video Mode – um jogo, com missões e objetivos, que rola na tela em que os pontos são contados.

TACTICS OGRE

ARTDINK
1 jogadores
1 CD- memory card
lançamento
Setembro/97

Tactics Ogre nasceu no SNes e estabeleceu um novo estilo de estratégia com elementos 3D. Mesmo depois, quando foi convertido para o P.Station, **Tactics Ogre** era o melhor do estilo. Com gráficos bonitos e um design bem particular, sem falar no som - excelente -, o jogo levantou o nome da Quest, que já tinha assinado o aclamado **Ogre Battle**.

***Music Test:** somente na versão japonesa, escreva MUSIC ON na área reservada ao nome para escutar todas as músicas do jogo*

***Vire Angel Knight:** tenha um personagem feminino com, pelo menos, os seguintes atributos: 111 de MP, 135 de STR, 122 de VIT, 144 de INT, 119 de MEN, 122 de AGI, 124 de DEX e 56 de LUK. Caso ela morra, poderá ressuscitar na forma de Angel Knight. Quanto maior o LUK, maior a probabilidade de ela se transformar*

Alundra é um guerreiro que tem o poder de entrar nos sonhos e nas mentes das outras pessoas. Certa noite, ele sonhou que deveria viajar. Viajou e foi parar em Inoa. Quando o vilarejo começa a sofrer com os pesadelos de seu povo, ele se oferece para entrar nos sonhos e libertar as pessoas. Nesse RPG, não é preciso enfrentar batalhas para subir de nível, basta coletar os Life Vessels, itens em forma de losângo. Isso facilita o jogo. Por outro lado, os inúmeros quebra-cabeças de *Alundra* vão deixá-lo com vontade de chutar seu videogame. Para economizar a grana e evitar o sermão do seu pai, veja as dicas deste detonado, com as soluções para todos os quebra-cabeças do jogo.

ALUNDRA

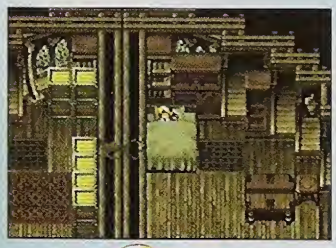
WORKING DESIGNS
RPG/ação

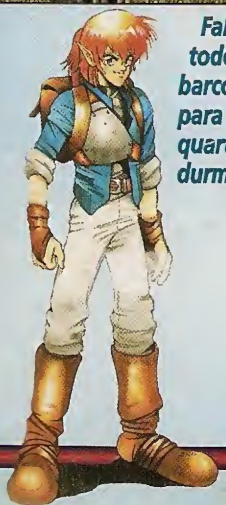
4.3

CONTROLE	4
DIVERSÃO	5
GRÁFICO	4
SOM	4

1 CD
1 Jogador
Memory Card

Ship





Fale com todos no barco, vá para seu quarto e durma

Inoa

Vá para a casa de Wendell. Ao sair, suba as escadas e entre para falar com Septimus. Siga para Tarm Manor

Tarm Manor

Acione a alavanca à esquerda e depois a da direita

Inoa

Volte à casa de Wendell e entre em seu sonho

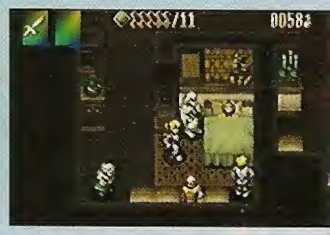
Sonho de Wendell

Ative as alavancas para liberar as passagens. Esses telhados escuros são, na verdade, passagens

Acione o interruptor. Você terá de passar pela ponte. Comece pela parte de cima. Quando houver uma ligação entre as duas partes, passe para a de baixo. Siga até encontrar outra ligação e volte para cima. Na próxima ponte, vá apenas pela parte de baixo

Acerte o chefe e se afaste até ele se dividir. Faça o mesmo com as outras partes

Inoa



Vá à casa de Olen (fora da vila) pegue o baú. Siga para a casa do prefeito e entre em seu sonho

Coal Mine

Use a bomba para quebrar a rocha e entrar na mina. Depois de obter a chave, volte para este ponto e acione as alavancas na ordem: esquerda, esquerda, direita e esquerda. Agora você pode usar o carrinho

Entre na sala ao lado e depois vá para a sala onde caem as pedras e acione a alavanca

Empurre os carrinhos para alcançar as plataformas e a rocha para liberar os trilhos

Após acionar a alavanca, pule para a passagem à esquerda

Ative a alavanca de baixo três vezes e a de cima uma. Pule várias vezes na máquina para ela funcionar

Cemitério

Após falar com Sierra, vá à casa de Sybill falar com ela. Siga para o cemitério, coloque as flores no túmulo e entre pela passagem que vai se abrir à direita

Lar's Crypt

Da esquerda para a direita, acione os santos na ordem: 3, 2, 4, 1 e 5. Depois, ative o santo na sala acima e volte para cá

Acione os cristais na ordem: direita, esquerda, baixo e cima

Seja rápido e acione os cristais na ordem: cima, baixo e centro. Siga para a sala seguinte e elimine os inimigos. Volte uma sala e acione os cristais novamente. Volte outra sala e siga em frente

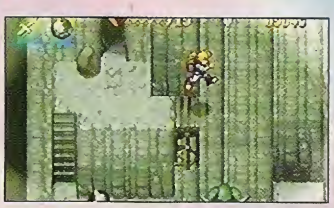
Acerte-o e fique de olho nas sombras das pedras para desviar

Inoa

Vá à casa de Nadia e fale com todos. Siga para a casa à esquerda e fale com Bonaire. Entre em seu sonho

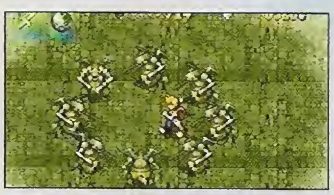
Sonho de Bonaire

Acione os cristais conforme a cor para liberar o blocos. Empurre as pedras para liberar as escadas



Daqui, pule para a direita. Coloque a bomba na alavanca e corra para o teletransportador

Acione o cristal mais à frente e volte. Use o bloco para alcançar o baú



Acerte-o e corra fazendo curvas para despistar seus raios

Mapa

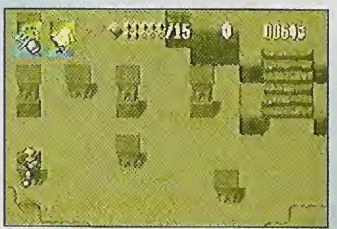
Compre uma nova armadura na loja de Lurvy. Pegue os baús no paredão, atrás de sua casa

Use a bola para quebrar esses blocos e chegar a Despair Desert

Despair Desert

Venha para essa área e, daqui, pule nas muretas. Siga por elas até a caverna no canto superior esquerdo. Pegue a Cape Sand

Vénha aqui para ser lançado para uma nova área. Use a capa para passar pelos buracos



Pule na direção do vento. Aqui, seja habilidoso para não cair dos pilares

Use os símbolos para alcançar essas partes acima

Não pise nos olhos abertos. Use o barril para alcançar as portas

Seja rápido. Use o barril para lançar a bomba na alavanca e para alcançar a porta

Coloque os barris nessas posições para ir até a porta

Jogue o barril nesse pilar para chegar ao interruptor

Ative a alavanca e fique nos buracos para pegar os barris. Use-os para alcançar a plataforma

Jogue as bombas para ativar as alavancas. Coloque os símbolos um em cima do outro, nessa ordem: água, sol, lua e estrela

Na primeira sala, coloque os símbolos na hora certa, na posição da foto e na ordem: estrela, lua, água e sol. Na segunda sala, a ordem é a mesma. A posição é a seguinte: estrela em cima, lua à direita, água à esquerda e sol em baixo

Tente acertá-lo quando ele levantar a mão. Assim, ele perderá um ataque

Siga por esses pilares até a caverna acima, à esquerda

Use a chave na entrada ao lado da caverna onde pegou a capa. Desligue a água e siga para onde a água estava parada

Tenha boa memória e seja rápido para repetir todos os passos em seqüência

Portal

Agora você poderá usar os portais. Do ponto central, você só acessará os portais que já abriu

Inoa

Volte para Inoa e, após Giles falar com você, siga para Beach e entre na caverna

Coastal Cave

Coloque a pedra aqui para alcançar a parte de cima

Quebre as pedras para entrar nas salas. Aqui, jogue o vaso no cristal que está no chão

Quebre a coluna e faça a bola parar aqui. Use o barril para subir na bola

Quebre as colunas fazendo com que as bolas parem nessas posições

Pule nas rochas para alcançar o interruptor

Acerte a parte maior que sai da água e corra

Inoa

Vá falar com Septimus e depois com Myra. Suba a escada e fale com todos. À noite, fale com Septimus em frente à fonte e siga pelas casas que estão com a porta aberta

Siga para a casa de Kline e entre em seu sonho

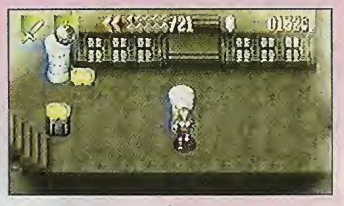
Sonho de Klime

Pule aqui e use as setas para cruzar a sala

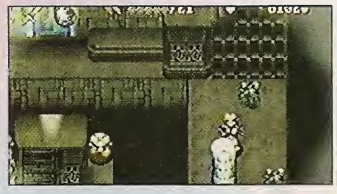
Aqui, empurre a primeira coluna para a direita e para cima. A próxima para baixo e a última para frente

Use o pilar para alcançar a parte mais alta, à esquerda. Aqui, pule para baixo e pegue o baú

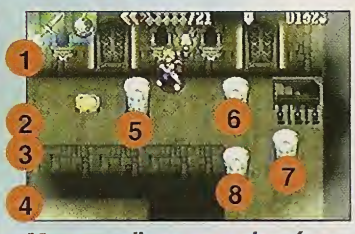
Empurre as colunas para cima, coloque-as em cima dos interruptores e pise no que restou. Para pegar o baú, alinhe as colunas no lado esquerdo



Empurre esse pilar para cima e para a esquerda. Empurre o próximo para cima, o outro para a direita e o próximo para cima. Empurre o último para baixo, esquerda, direita e pise rápido no interruptor



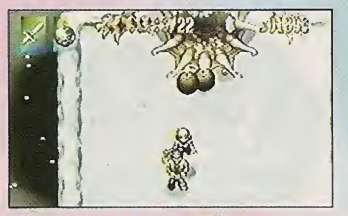
Empurre esse pilar para baixo, esquerda, cima e direita para alcançar a porta



Mova os pilares na ordem (os pilares 1, 2, 3 e 4 estão fora do quadro): coloque o 7 para cima, 6 para a esquerda, 1 para a esquerda, 2 para a direita, 2 para cima, 7 para cima, 7 para a esquerda, 5 para cima, 4 para cima, 4 para a direita, 8 para cima, 8 para a esquerda, 8 para cima e o 8 para a direita, direto para o interruptor

Use as alavancas para direcionar a pedra e liberar a passagem. Use a pedra para alcançar o baú

Caia nesse buraco para ver o último interruptor



Fique atrás de Kline, pule, tire a bomba ainda no ar e solte-a para que ele a sugue

Mapa

Acerte a esfera para mover a estátua e liberar a passagem

Lizard Lair

Coloque a bomba aqui para encontrar uma passagem

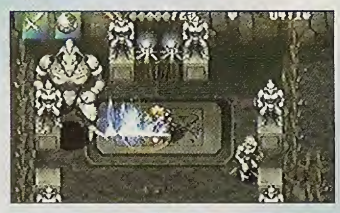
Coloque a pedra nesse ponto para pular e alcançar a alavanca

Destrua as estátuas e siga pela passagem à direita

Quebre as colunas para passar. Mais à frente destrua as estátuas sem errar

Use a bomba para destruir a estátua maior e volte

Destrua a rachadura que há na parede com as bombas

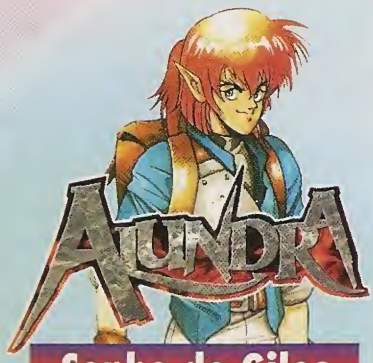


Quando o chefe der o salto mais alto, pule para não ser paralisado. Depois, pegue os baús logo acima, à direita

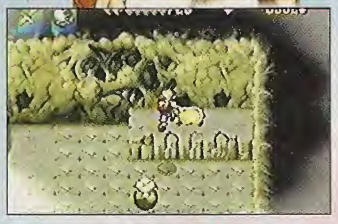
Inoa

Vá à casa de Giles, fale com todos e entre em seu sonho

Continua

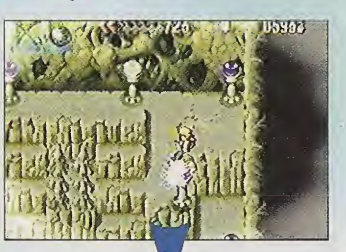


Sonho de Giles



Elimine o inimigo, pule rápido do vaso e ative o interruptor

Acerte os blocos para passar. Para pegar os baús, acerte os blocos para baixo



Acione os cristais em seqüência com a flecha. Aqui, não passe na frente das pedras

Acione os cristais, pegue o diamante, siga para a esquerda e coloque-o no altar. Ao cair, coloque o direcional para a esquerda, pegue o cristal e coloque-o no outro altar, à direta

Para acionar os interruptores, monte o quebra-cabeças. Pisando em um, os dois ao lado e o que está na frente vão acender

Caia nesse buraco para pegar o outro diamante e colocá-lo no altar. Você já sabe como vencer o chefe

Magyscar

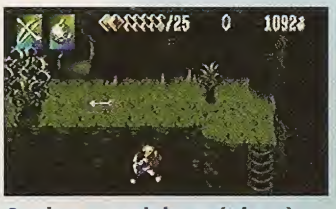
Quebre a parede ao fundo e entre para ir a Magyscar

Use o vaso com fogo para eliminar os espinhos. Jogue os barris para cima para usá-los

Use os vasos com fogo para queimar os espinhos e alcançar o baú

Acerte o inimigo enquanto ele está dentro do casco. Leve-o até esse espinho para que ele possa queimá-lo

Jogue as bombas nas pedras. Depois, caia no buraco



Queime o espinho próximo à alavanca. Da área acima, pule e acerte a alavanca com a flecha

Espere as gotas caírem para poder passar com o vaso

Daqui, atire rápido os vasos nos candelabros. Pegue o último, passe pelos inimigos e acenda

Aqui, coloque as alavancas nessas posições para baixar a plataforma

Seja rápido. Pegue o barril, jogue-o na plataforma, pegue o vaso e use o barril para subir

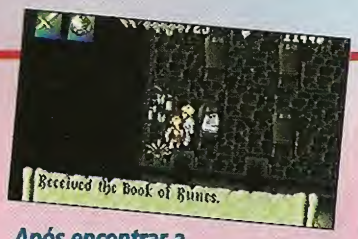
Acerte o corpo dele até todos os gomos ficarem escuros. Então, acerte a cabeça

Inoa

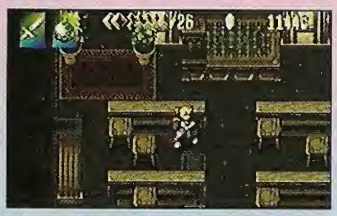
Fale com Meia e Myra em suas casas e depois vá ver Septimus. Aqui, pule na lápide, siga o muro e use a bomba para entrar no santuário

Sanctuary

Vasculhe as salas e ative as alavancas. Sempre que ouvir o chamado de Septimus, volte para falar com ele

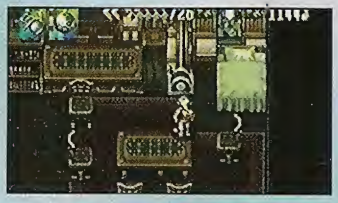


Após encontrar a sala com o livro fujão, volte a falar com Septimus. Ele o ajudará a pegar o livro



Seja rápido: coloque as cadeiras nas marcas

Coloque os dois livros nos espaços das prateleiras



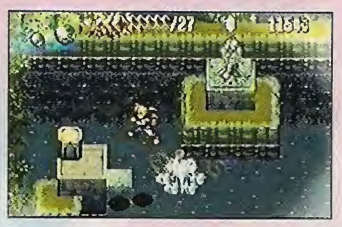
Para acionar essa alavanca, não pise no tapete. Use as cadeiras e a mesa para alcançá-la. Depois, vá falar com Seéptimus no altar

Inoa

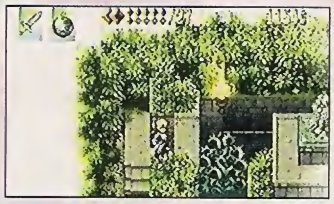
Fale com Septimus: ele vai chamar a atenção da velha e você poderá entrar. Entre no sonho de Meia

Sempre que encontrar Meia, uma porta se abrirá

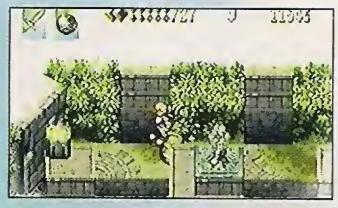
Acione a alavanca da esquerda, suba rápido na plataforma, acione a outra alavanca e quebre a estátua



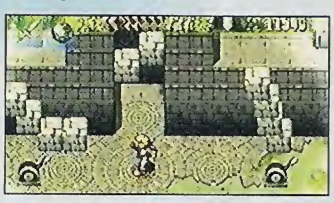
Seja rápido nas plataformas, pois elas se quebram



Caia n'água para o lado esquerdo. Jogue o primeiro vaso no arbusto junto à parede. Jogue o outro vaso no arbusto que está em frente e nade para alcançar a estátua



Após pegar o barril, coloque-o nessa plataforma e use-o para alcançar a estátua



Acione a alavanca no momento certo para fazer uma escada até os interruptores

Sem derrubar as plataformas, acerte o vaso nos espinhos para liberar a passagem

Para pegar Meia, esconda-se nas pedras e ande enquanto ela estiver falando

Inoa

Em Inoa, fale com Septimus

Mapa

Siga para a casa de Nava, fale com Meia e entre para receber a semente. Use as sementes nos círculos amarelos, como o que você encontra dentro da casa

Fale com Meia e siga pela caverna acima, à direita

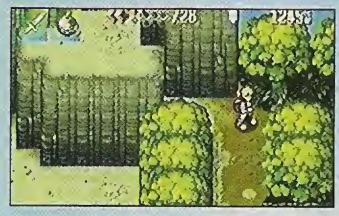
Watery

Pule nos troncos para alcançar o baú e descer em terra firme

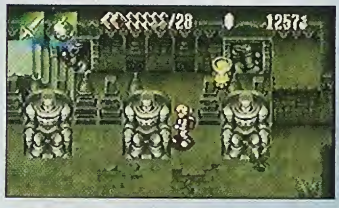
Venha por cima e use essa plataforma para atravessar o rio

Destrua a máquina ao encontrá-la. Depois, siga pela passagem atrás da queda d'água

Nirude Castle



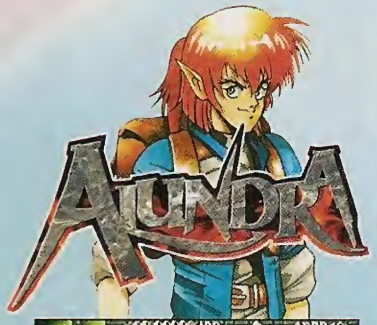
Nos arredores de Torla Mountain, siga por essa passagem à direita e destrua a cabeça. Destrua as cabeças que estão perto de Nirude Castle



Empurre essa estátua para a esquerda e libere a passagem

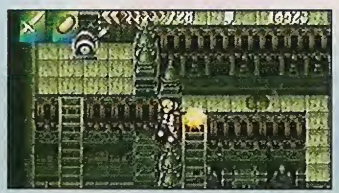
Jogue o barril na plataforma superior e use-o para alcançar a porta

Continua



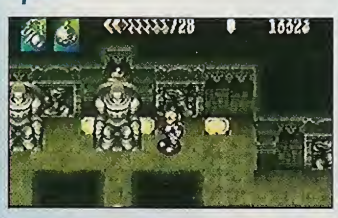
Lugar original: 1
3 2
4 5

Mova da seguinte maneira: 1 para a esquerda, 2 para a direita, 3 para a direita, 4 para a esquerda e 5 para a direita

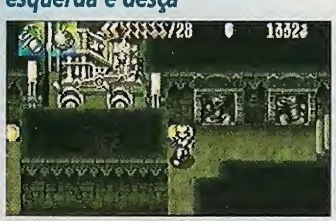


Suba essa escada e caia nesse ponto para acionar a alavanca

Derrube essa coluna e caia. Empurre a estátua para encontrar a porta



Empurre as estátuas para a esquerda e desça



Pise nos interruptores na ordem: esquerda, direita, esquerda, esquerda, direita e direita

Empurre as colunas para baixo e volte

Destrua as cabeças. Você tem de descobrir a ordem certa. As bolas vão segui-lo, seja rápido

Ao entrar na porta, acima do castelo, corra, pule na plataforma rápido e ative o interruptor

Empurre as estátuas para a esquerda e acione o interruptor

Depois de eliminar os inimigos, acione essa estátua

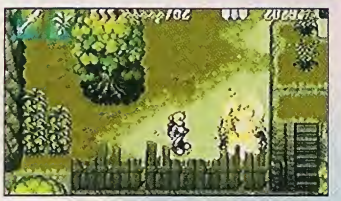
Corra e destrua as pedras para liberar o caminho

Fira Wand

Acerte a bola para acender os candelabros

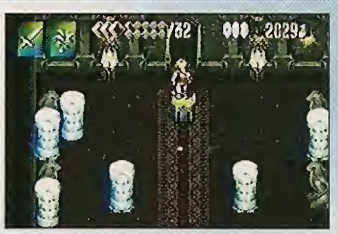
Aqui, faça o mesmo e depois siga a bola

Mapa



Vá para os arredores de Torla Mountain e queime esses espinhos. Siga em frente

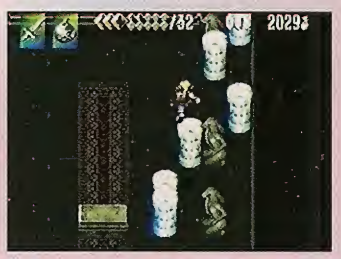
Ice Wand



Lugar original 1 4
2 5
3 6

Empurre: 3 para cima, 2 para a esquerda, 1 para baixo, 4 para a esquerda, 2 para cima, 2 para a direita, 3 para a esquerda, 6 para cima, 6 para a esquerda, 6 para cima e 6 para a esquerda

Coloque as alavancas na mesma posição da foto



O lugar original do pilares é: 1 4
2 5
3 6

Empurre-os desta maneira:
1- baixo, direita
4- baixo, direita, cima
3- cima, direita
5- baixo
2- cima, direita

Cemitério

Na casa do coveiro acenda os candelabros na ordem: 1, 6, 4, 5, 2 e 3

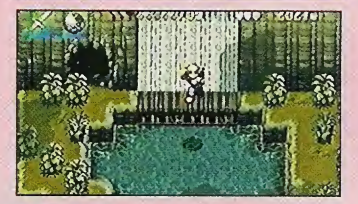
Despair Desert

Use o Ice Wand para congelar as colunas e quebre-as

Espada Especial

Pegue o bloco e quebre para passar. Depois que estiver com todos os Life Vessel (são 40 no total) você receberá a espada

Mapa



Caia na água e entre nos redemoinhos

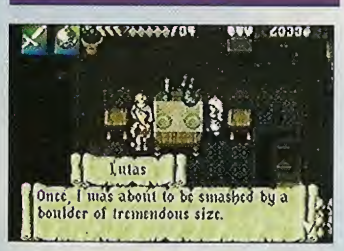
Fairy

Quebre as correntes e libere as esferas. Mais à frente siga para a direita (foto), há uma passagem

Empurre a rocha, volte e siga pelas bolhas

Liberadas as esferas, siga pelas bolhas e entre no teletransportador

Inoa



Veja Lutas e siga para o santuário. Depois veja Jess e durma

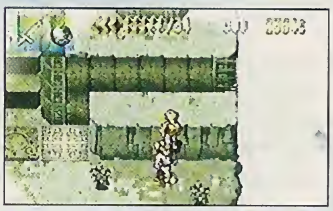
No dia seguinte, desça, abra o baú azul e receba a armadura quebrada

Siga para a casa de Elene e entre em seu sonho

Sonho de Elene

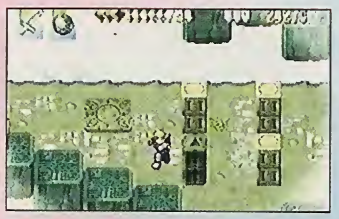
Pule atrás da estátua e entre no teletransportador

Vá para cima e ande pelas passagens secretas para acionar a alavanca e pegar os baús



Pule na cabeça de Meia para chegar ao outro lado

Quebre o cristal central quando o símbolo do cristal de baixo for igual ao dele

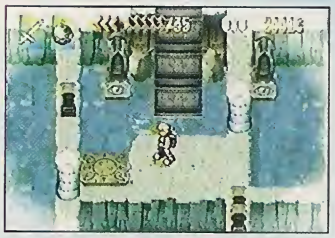


Após acionar o interruptor que levanta a coluna com o símbolo △, venha aqui e pegue a chave

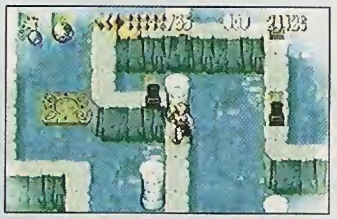
Acerte a esfera que há no meio dele. Para isso, pule e acerte-o

Pule aqui e entre no teletransportador à direita

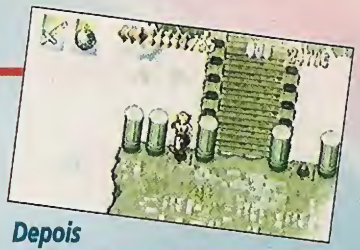
Suba na cabeça de Meia para acionar o interruptor e volte



Entre nesse interruptor e pegue a chave

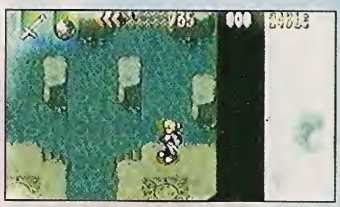


Pela parte de cima, caia e acerte a mureta. Empurre as colunas (foto) para poder atravessar e ativar os interruptores



Depois de acionar o interruptor com o símbolo da foto, caia por aqui para pegar a chave

Coloque as pedras nos buracos maiores



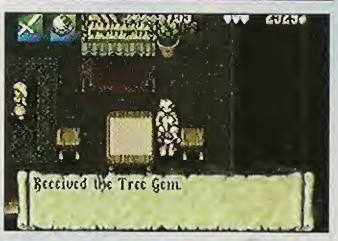
Entre nesse teletransportador, acione o interruptor e volte. Depois entre no teletransportador acima à esquerda

Pule com Meia nos interruptores

Mapa

Vá até o shop de Lurvy e dê a armadura quebrada para ele arrumar

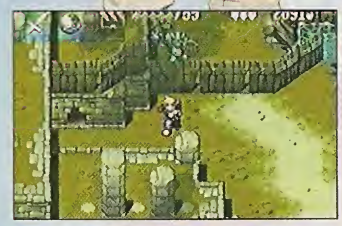
Inoa



Vá à casa de Kisha e fale com Meia para receber a Tree Gem

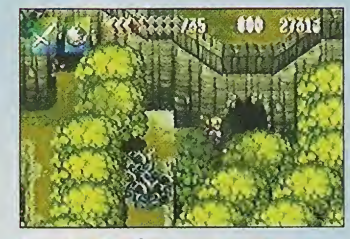
Continua

Mapa

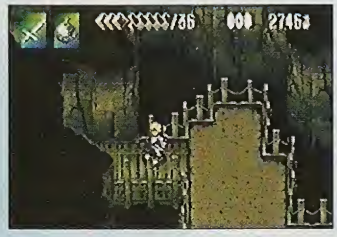


Siga por esses pilares, vá para cima e para a direita até encontrar as escadas

Murg Woods

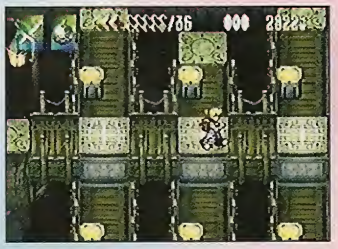


Entre primeiro nessa caverna, empurre a coluna, saia e siga pela caverna abaixo



Siga pela esquerda nesta passagem secreta

Nessa sala há outra passagem secreta aqui à direita

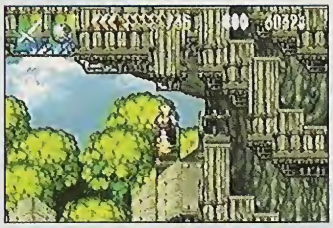


Ao entrar nessas áreas, acione os interruptores para que os blocos fiquem abaixados

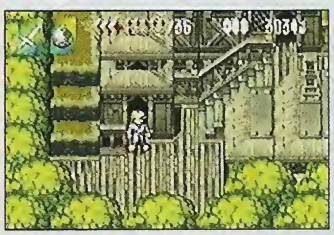
Vá pela direita e empurre a coluna para liberar a passagem

Use a bomba para sair dessa cela

Siga pela esquerda e entre na caverna acima

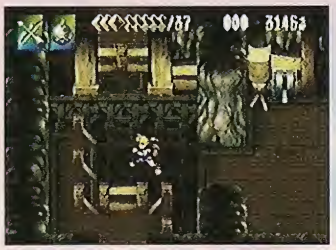


Desça pela borda da plataforma e entre aqui pela chaminé



Encontre Keysmith na cabana. Ele abrirá a porta

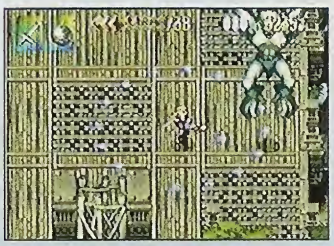
Empurre essa coluna para cima e libere a porta



Pule aqui, coloque o direcional para a esquerda e pegue a chave no baú

Pegue a chave para o elevador nessa cabana

Depois de achar essa porta, saia e fale com Keysmith na única cabana fora da árvore no lado direito. Responda Yes, volte e responda Yes na porta



Corra atrás dele e acerte-o. Fique longe quando ele começar a girar as mãos

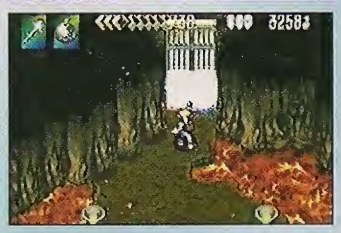
Inoa

Fale com Meia e com todos na vila. Siga para os arredores de Torla Mountain

Mapa

Pule nas pedras que estão em cima do geiser. Daqui, pule para a caverna

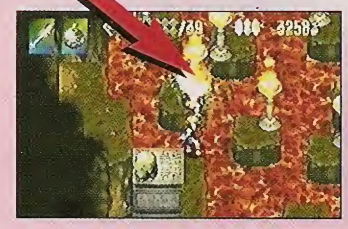
Wild Fire



Acenda só o candelabro da esquerda. Congele os pilares e quebre-os

Congele as bolas de fogo para atravessar

Congele as colunas, empurre a coluna da esquerda para a direita, para baixo e para a direita. Depois empurre a outra coluna para baixo



Acenda todos os candelabros menos esse (foto). Acenda esse último e pule rápido no bloco, na pedra e suba

Use a pedra para alcançar a outra pedra no lado esquerdo. Use as duas para chegar à porta

Acenda os candelabros na ordem e nesses locais:
1- perto da estátua
2- canto superior direito
3- abaixo à direita
4- abaixo do símbolo (foto)
5- nível inferior à esquerda
6- canto superior esquerdo
7- parte superior no centro

Congele a coluna. Empurre para esquerda, baixo, direita e acenda o candelabro. Depois empurre para cima e acenda o outro. Empurre para a esquerda e acenda outro. Por fim, empurre para baixo e acenda o último

Congele os pilares e empurre o pilar da direita para a esquerda, para baixo e acenda os dois candelabros. Empurre o outro pilar para a direita, cima e acenda o outro. Empurre o mesmo pilar para a esquerda e o outro pilar para esquerda, cima e acenda o último candelabro

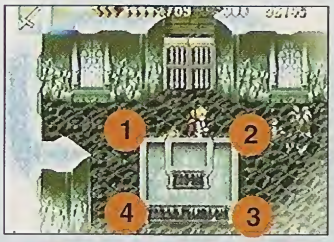
Corra das bolas de fogo e use o Ice Wand para acertar a cabeça dele quando ele abaixar

Inoa

Vá para a casa de Wendell e entre no sonho de Nestus

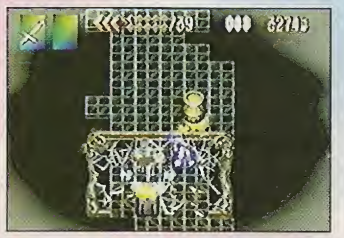
Sonho de Nestus

Acione os interruptores na ordem indicada na foto

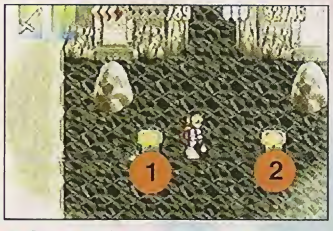


Acione os interruptores na ordem

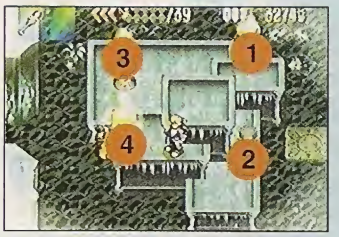
Aqui leve o barril, acione o interruptor e use o barril para voltar. Entre pela porta na esquerda



Coloque os barris juntos no interruptor para quebrar o espelho

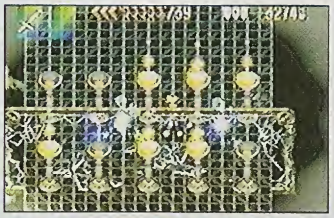


Acione os interruptores nesta ordem: 1, 2, 2, 1, 2, 1, 1, 2, 1



Acione os candelabros na ordem indicada na foto

Use a bola para acender os candelabros na ordem: da esquerda para a direita, acenda 3, 1, 4 e 2



Aqui a ordem é: 5, 3, 1, 4 e 2

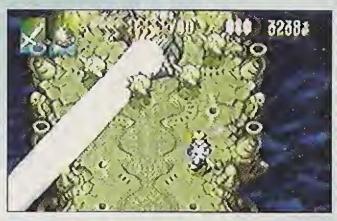
Acerte os dois demônios. Faça isso pelos cantos para evitar os raios

Quebre a estátua para sair da cela

Inoa

Fale com as crianças e siga para o shop. Agora você pode pegar a armadura. Fale com Meia e siga para o santuário

Sanctuary



Fuja dos tiros e dos raios e use a espada carregada para acertá-lo. Depois siga para a casa de Nava e desça as escadas

Island of Nava

São 12 salas com um cristal em cada. Elimine todos os inimigos nas salas, até os peixes. Nessa sala, esse é o ponto para pular e alcançar o cristal

Continua

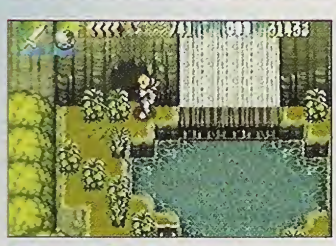
Detonado

Nessa sala siga pela esquerda para achar o cristal. Quando todos estiverem acionados a porta irá se abrir

Coloque o cristal na parede atrás de Nava e receba a última Crest

Corra até ele abaixar. Aí é só acertá-lo

The Seven Altars

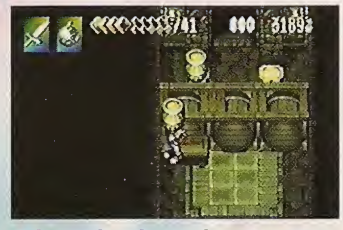


Entre aqui e, de cima da plataforma, jogue as bombas para fazê-la subir. Coloque o Crest no altar

Coloque os Crests nos altares. Há um altar à direita e outro à esquerda, depois da água

Melza's Palace

Acerte a alavanca para liberar a passagem

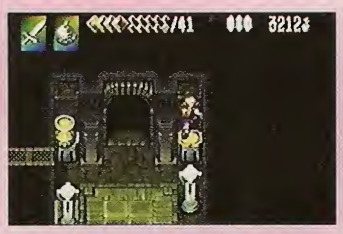


Atire os barris nos interruptores para acioná-los

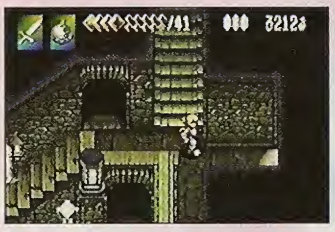
Acerte o fundo para desligar o escudo

Acerte a corrente e ative o interruptor

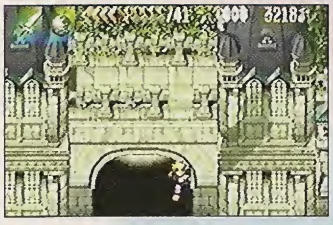
Empurre a coluna que está antes dessa sala e ponha esta para baixo. Siga pela passagem secreta à esquerda (foto)



Após voltar das salas, traga o barril, coloque-o em um interruptor e pise no outro



Depois de estar de posse das duas chaves, siga por aqui, abra as duas paredes, acerte a corrente e acione o interruptor

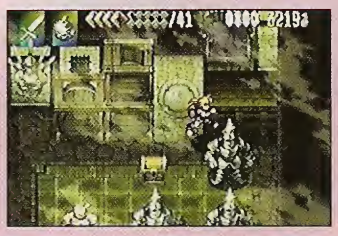


Volte aqui, caia por essa borda e entre no castelo

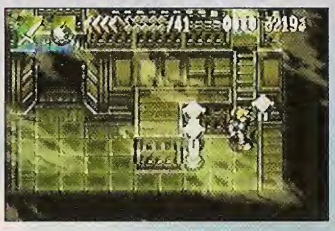
Você pode passar pelos buracos dos muros. Entre aqui à direita para encontrar outra chave

Armageddon

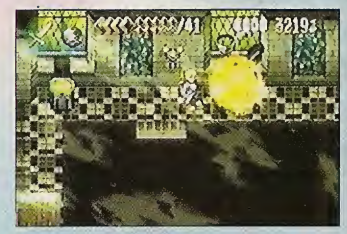
Use o barril para subir nas estantes e ir para o outro lado



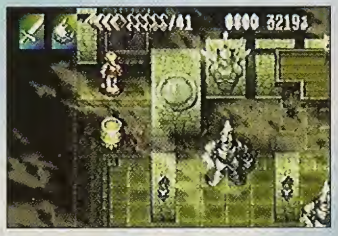
Quebre essa estátua para achar o baú, suba nele e depois na estátua para alcançar a porta. Estando com a chave, siga pelo local da foto



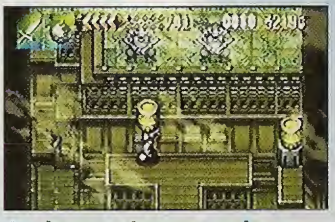
Empurre a coluna do centro um pouco para o fundo e depois para esquerda. Coloque a coluna da direita no vão à direita



Volte ao salão principal, quebre as estátuas e acione os dois interruptores. Siga para as salas no lado esquerdo do castelo



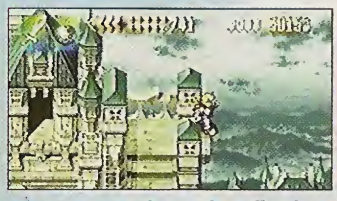
Quebre a última estátua à esquerda e use o barril para alcançar a porta



Quebre as caixas para achar o barril. Coloque-o no interruptor, suba com a ajuda do outro barril e pise no outro interruptor. Volte, pegue o outro barril e use-os para alcançar a porta no topo da escada

Aqui desça por essa borda. Após acionar o interruptor entre pela passagem, desça e acione a alavanca para liberar a porta

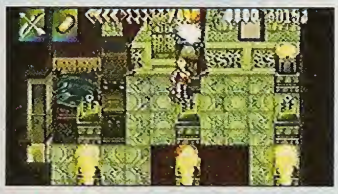
De novo aqui, pise nos interruptores para diminuir a velocidade das bolas



Vá por aqui, desça do telhado e entre nas salas abaixo

Coloque a coluna em cima do interruptor. De cima do lança-chamas, acerte essa esfera. Depois acerte as três pela direita de uma vez só

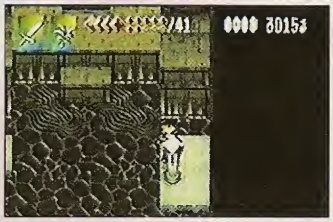
Coloque a bomba na alavanca e corra para parar a plataforma. Coloque outra bomba e corra para cima da mesma plataforma



Pule com cuidado pelas colunas, acerte a esfera, siga para baixo e para direita até o interruptor

Acenda todos os candelabros e deixe esse por último. Aí é só subir na cadeira pular no candelabro e pegar o baú

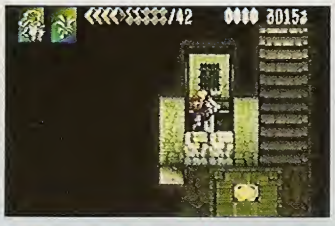
Seja rápido e pule em todos os interruptores para abrir a porta



Leve a coluna pelas plataformas e coloque-a sobre o interruptor

Ao chegar aqui, ative o interruptor e volte. Você voltará aqui mais tarde

Acenda os candelabros na mesa de cima, da direita para a esquerda. Repita na mesa de baixo, no mesmo sentido



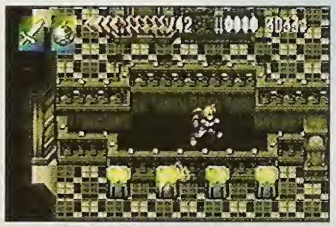
Quebre só a parte de baixo dos blocos. Pule atrás da coluna, quebre os blocos, coloque-a em um interruptor e pise no outro

Quebre todos os blocos bem rápido. Desça a coluna e coloque-a no interruptor

Caia nesse buraco para achar outras salas e saia pela direita

Dê a volta pela esquerda para pegar o baú

Acerte as duas esferas quando elas estiverem fazendo a curva

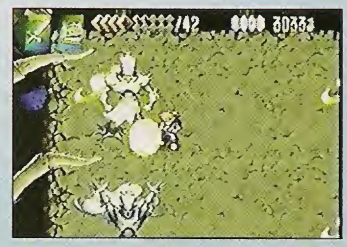


Pule rápido nesses interruptores para abrir as grades

Boss 1

Acerte-o quando ele abaixar. Quando ele subir mais alto corra para baixo

Boss 2



Seja rápido na visão e acerte sempre o último que aparecer

Boss 3

Espere os tiros caírem e as mãos se afastarem. Aí corra até a cabeça e acerte-o. Repita isso até detoná-lo de vez

Por fim, queime Melzas e dê o fora do castelo

Apesar do beijo, Alundra não fica com a gata. Quem sabe na próxima...

"BADULAQUES" EM ALTA

O console da Sony é o que mais tem acessórios disponíveis. Depois do memory card, controle analógico e Multitap, agora dá para guardar saves no PC

CONTROLE ANALÓGICO DUAL SHOCK
Fabricante: Sony

A tendência, daqui por diante, é de que todos os jogos passem a utilizar o controle analógico, que confere melhor domínio da ação ao jogador, principalmente nos games de corrida e simuladores, como Ace Combat 2. Esse controle é mais completo que o do Nintendo 64, pois tem dois direcionais analógicos, permitindo maior liberdade. Também conta com o dispositivo de vibração em vários níveis, também mais preciso que o Rumble Pak do Nintendo 64. Com alimentação fornecida pelo próprio console, não necessita de pilhas. É um pouco mais pesado que o controle normal, por conta dos dois motores, mas não chega a incomodar. Os novos P.Station já vem com o controle Dual Shock.

Preço médio: R$ 45,00

MOUSE
Fabricante: Sony

Para quem gosta de jogos de estratégia ou simulação, como Command & Conquer e SimCity 2000, o mouse é uma boa pedida. Com ele dá para acessar os comandos e os alvos fácil e precisamente. Também funciona bem para aqueles editores de jogos do P.Station, como os da série Tsukuuru, lançados só no Japão pela Ascii.

Preço médio: R$ 44,00

MULTITAP
Fabricante: Sony

Feito sob medida para quem gosta de um bom jogo multiplayer. Tem saída para 4 controles e 4 Memory Cards para jogar títulos como Bomberman, Poy Poy, Poy Poy 2, NBA Hang Time, série FIFA Soccer etc. Há jogos que aceitam até 8 jogadores, mas para isso são necessários dois Multitaps.

Preço médio: R$ 70,00

MEMORY CARD
Fabricante: Sony

Com esse dispositivo os jogadores podem salvar seus progressos para continuar a jogar depois. O Memory card original da Sony vem com 15 blocos, totalizando 1 Megabit. Há outros tipos de Memory Cards, mas não são tão confiáveis quanto o original. O negócio é tomar cuidado: não fique retirando e colocando toda hora e não mexa, não retire e não desligue o console quando o jogo estiver carregando ou salvando informações no Card. Qualquer coisa, volte à tela de apresentação do jogo e só então retire o Memory Card, pois o game pode estar trocando dados com o cartão sem que você saiba.

Preço médio: R$ 34,00

Guarde os dados do Memory Card no PC

Você é do tipo que não consegue apagar os saves e tem milhões de Memory Cards para guardar todos os dados? Com o aparelho DexDrive, da Interact, isso vai acabar, se você também tiver um computador PC. Com esse aparelho você pode guardar os saves no HD do seu micro e liberar os espaços do Memory Card. Também não vai ser mais necessário você se encontrar com aquele camarada que mora lá nos confins do universo para pegar aquele save do Resident Evil ou do Gran Turismo. Basta "atachar" num e-mail e mandá-lo. É óbvio que o seu amigo vai ter de ter um aparelho desse também. Em vários sites também devem proliferar esses saves milagrosos. Data prevista de lançamento: entre outubro e dezembro. Preço estimado, nos EUA: **US$ 39,99.**

GUNCON

Fabricante: Namco

Controle em forma de pistola para jogar Time Crisis e outros jogos de tiro. Essa pistola retira informações da tela de TV e do sinal de vídeo do console, o que permite uma precisão bem acima dos outros controles tipo revólver. Não tem recursos como tiro e recarregamento automáticos. Com certeza, é um dos melhores controles do gênero. Há jogos que só funcionam com o GunCon e não com outras pistolas, como é o caso de Time Crisis.

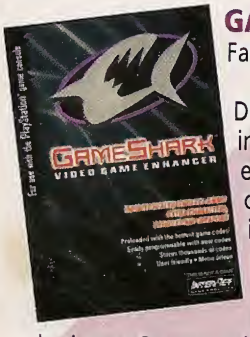
Preço médio: R$ 110,00 (com o Time Crisis original)

VOLANTE MAD KATZ

Fabricante: Mad Katz

Para quem gosta de curtir uma direção, o controle da Mad Katz é o acessório perfeito. Dotado de volante, câmbio e pedais de acelerador e freios, é o controle perfeito para jogar os melhores jogos de corrida. Tem também um direcional e 6 botões para funções extras.

Preço médio: R$ 100,00



GAMESHARK

Fabricante: Interact

Dispositivo que permite inserir códigos que fornecem efeitos especiais nos jogos, como vidas e energia infinitas, todas as armas, todos os itens etc. São efeitos que não se conseguem só com as dicas dos jogos. Como os códigos do GameShark induzem a situações não previstas pelo jogo, podem travar o game. Os códigos podem ser obtidos no site da empresa (www.gameshark.com).

Preço médio: R$ 74,00

Lojas e revendedores consultados:
Tilt's 1 (011) 843-9021, ProGames Mooca (011) 591-0039, Direct Shopping (011) 7295-9666, Nika's Games (011) 875-2737, Game Over (011) 875-0146, Lojão dos Games (079) 224-2715.
Preços pesquisados na 2ª quinzena de agosto.

MAIS ACESSÓRIOS E FABRICANTES

CABO LINK

Fabricante: Sony

Se você não curte dividir a tela ao competir com outro jogador, usando o cabo Link você conecta 2 P.Station e cada um joga na sua TV. Alguns jogos que usam o cabo: Final Doom, Duke Nukem, Ridge Racer Revolution.

Preço médio: R$ 25,00

MULTITAP

Fabricante: Pelican

Recursos idênticos ao do Multitap da Sony, com 4 saídas para controles e Memory Cards.

Preço médio: R$ 56,00

CONTROLE PADRÃO

Fabricante: Sony

O controle tradicional da Sony. Há controles da série com cores diferentes mas é difícil de achar.

Preço médio: R$ 30,00

CONTROLE DUAL FIRE WIRELESS

Fabricante: Performance

Par de controles sem fio com comunicação de raio infravermelho. Tende a ser mais lento e pode perder contato se sair fora do campo de ação ou se estiver mal direcionado. Necessita de pilhas. Recursos: turbo, slow motion, desligamento automático e serve como controle de TV.

Preço médio: R$ 50,00

MEMORY CARD

Fabricante: Nyko

Tem capacidade de 1 Megabit e 15 blocos de save.

Preço médio: R$ 18,00

MEMORY CARD x 8

Fabricante: Nyko

Tem 8 Megabits de memória e 120 blocos de save. Vem com um visor para saber qual página está sendo acessada.

Preço médio: R$ 34,00

POWER MEMORY CARD

Fabricante: DVS

Tem 8 Megabits de memória e 120 blocos de save. Há três leds para mostrar a página em acesso.

Preço médio: R$ 25,00

POWER MEMORY CARD

Fabricante: DVS

Dezesseis Megabits e 240 blocos de save. Quatro leds para visualizar a página.

Preço médio: R$ 35,00

CONTROLE HYPER EXTREME

Fabricante: Blazer

Controle padrão com recursos de turbo e slow motion. Há também as versões Fighter e Combat.

Preço médio: R$ 25,00

MODULADOR RF

Fabricante: Mad Katz

Quem tem TV sem entrada composta de vídeo tem de usar esse aparelho.

Preço médio: R$ 38,00

CABO AV

Fabricante: Sony

Os novos P.Station não têm saídas RCA. Então este cabo é necessário para conectar seu console e TV com entrada de vídeo composta ou com o videocassete.

Preço médio: R$ 22,00

CABO S-VIDEO

Fabricante: Sony

As TVs mais modernas têm entradas de S-Video. Com esse cabo você pode usar a entrada S-Video, que tem maior definição e vivacidade nas cores.

Preço médio: R$ 45,00

PISTOLA ERASER

Fabricante: Blazer

Controle tipo pistola com vários recursos: tiro turbo, recarregamento automático, "coice", botão de recarregamento e botão extra. Funciona também em jogos para GunCon.

Preço médio: R$ 55,00

CONTROLE ANALÓGICO BARRACUDA

Fabricante: Interact

Controle estilo Dual Shock, mas com turbo, slow motion e programação.

Preço médio: R$ 38,00

CONTROLE ULTRARACER

Fabricante: Performance

Controle analógico para jogos de corrida. Dez botões programáveis, além dos analógicos. Funciona com os jogos que aceitam o controle NegCon (Namco)

Preço médio: R$ 38,00

UP SCAN CONVERTER

Fabricante: Waka Manufacturing

Quem quer a melhor qualidade de imagens pode usar esse aparelho, que permite utilizar seu monitor de computador. É difícil de encontrar o aparelho no Brasil, mas existe. No Japão.

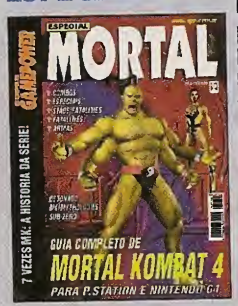
SUPER GAMEPOWER

Se você tem alguma sugestão para especiais de SGP, escreva pra gente (Caixa Postal 3342, São Paulo, SP, CEP: 01060-970) ou mande um e-mail (supergp@uol.com.br). E as novidades para P.Station não vão parar por aqui: em outubro, Rival Schools na edição 55

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06045-390 - Osasco, SP, telefone (011) 810-4800, fax (011) 868-3018, dinap.na@email.abril.com.br e www.dinap.com.br

ESPECIAL 9



Guia completo de Mortal Kombat 4 para **P.Station** e **Nintendo 64**: a história de MK 4; os 7 jogos da série MK; combos, especiais, stage fatalities, fatalities e armas; dicas e detonado de Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero.

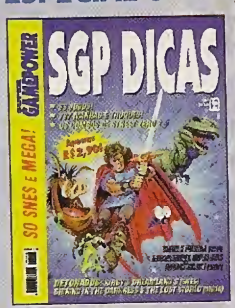
ESPECIAL 8

International Super Star Soccer (**Nintendo 64**), Fifa Soccer '98 (**Nintendo 64, SNes, P.Station, Saturn**) Winning Eleven 3, Hyper Formation, Goal Storm (**P.Station**), Victory Goal, World Wide Soccer 98 (**Saturn**), International SSS Deluxe (**16 bits**)

ESPECIAL 7

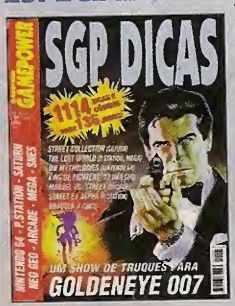
Duke Nukem 64, Fighter's Destiny, Extreme-G, Diddy Kong Racing (**Nintendo 64**), Tomb Raider 2, Crash Bandicoot 2, Resident Evil 2, (**P.Station**), Sonic R, Last Bronx, X-Men vs Street Fighter (**Saturn**), Marvel vs Capcom (**arcade**)

ESPECIAL 6



Timon e Pumbaa, Street Fighter Zero 2, Kirby's Dreamland 3, Donkey Kong Country 3, Yoshi's Island, Ultimate Mortal Kombat 3 (**SNes**) Shining in the Darkness, The Lost World, International Super Star Soccer Deluxe, Earthworm Jim 2, MK3 (**Mega**)

ESPECIAL 5



GoldenEye 007, War Gods, Turok (**Nintendo 64**), Marvel Super Heroes vs. Street Fighter (**Arcade**), Mortal Kombat Trilogy, MegaMan 8 (**Saturn**), Wild Arms, Tomb Raider (**P.Station**), Donkey Kong Country 3 (**SNes**), Street Racer (**Mega**)

ESPECIAL 4

MDK, Hexen 2, Broken Sword, Quake, Tomb Raider, Duke Nukem 3D, Doom, Die Hard Trilogy, Blood, Carmageddon, Full Throttle, Phantasmagoria 2, Fifa Soccer '97, Warcraft II, Sim City 2000, Moto Racer, Daytona USA (**PC**)

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes e José Heitor C. de Almeida Prado

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretora-Superintendente: Vera Helena M. Gomes
Diretores: Francesco Civita, Ibsen Spartacus Petrópolis, Plácido Nicoletto

SUPER ESPECIAL GAMEPOWER

Nº 10 - SETEMBRO DE 1998

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Rubem Barros
Editor Assistente: Akira Suzuki e Ana Luísa Ponsirenas
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Consultores: Mauricio Pancheri, Fábio Nobre (**jogos**) Maxmillian Winter (**texto**)
Colaboradores: Cassiano José (**texto**), César Diniz (**fotos**)

COMERCIAL
Gerente: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

ASSINATURAS
Gerente: Wanise de Oliveira

PROMOÇÃO
Gerente: Palmira Valino

PUBLICIDADE
Diretor: Alaor Machado
Gerente: Reginaldo Andrade
Contatos: Fernando Porrino, Tauana Ramos, Ana Henriette

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenadora: Cláudia Roque

SUPERGAMEPOWER ESPECIAL (ISSN 1413-8301) é uma publicação da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência:** rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (011) 816-5667, ramal 233. **Publicidade:** (011) 816-5667, ramais 209/210/220 **Representantes:** Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães,142, apto. 1201, tel/fax (041) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC.

Números atrasados: As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, podem ser adquiridas ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06045-390 – Osasco, SP, fone (011) 810-4800, fax (011) 868-3018, dinap.no@email.abril.com.br e www.dinap.com.br, ou ligue para nossa central de atendimento. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Diners, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, S. Paulo, SP, tel. (011) 3766-2666 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 3766-3978.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolito: Bureau Relevo Araujo e Lincyr. Impressa na Globo Cochrane Gráfica. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

DUKE NUKEN · TIME TO KILL: DETONE SEU CONSOLE SEM DÓ.

· PLAYSTATION · · GAMES PSX ·

NOVO! AGORA COM CONTROLE DUAL SHOCK

2X R$ 169,50

OU 1+ 7X 49,80

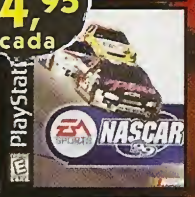
GRÁTIS: 1 JOGO CLÁSSICO*

NOVO preço

OFERTA ESPECIAL: 1 CONSOLE + 1 GAME = CONTROLE EXTRA INTEIRAMENTE GRÁTIS *

BRINDE: COMPRAS ACIMA DE R$ 150.00 GANHAM EXCLUSIVO CHAVEIRO COM TETRIS.

2X R$ 44,95 cada



AÇÃO
- C: Contra Adventure
- Duke Nukem: Time to Kill
- Resident Evil 2
- Tomb Raiders 2

AVENTURA
- Batman & Robin
- Mega Man Legends
- Spice Girls/Spice World
- The Fifth Element

ESPORTE
- FIFA Copa do Mundo 98
- Fox Sports Soccer 99
- International SS Soccer 98

ESTRATÉGIA
- Command & Conquer Retaliation

LUTA
- Mortal Kombat 4
- Ninja: Shadows of Darkness
- Pocket Fighters (Capcom)
- Tekken 3
- X-Men vs. Street Fighter

RPG
- Breath Of Fire 3
- Elric
- Final Fantasy 7
- Grandstream Saga
- Parasite Eve

SIMULAÇÃO
- Gran Turismo
- Nascar Racing 99
- Test Drive 5
- TOCA Touring Car
- Turbo Prop Racing (Lancha)

ACESSÓRIOS SAT

Controle Básico	R$ 39,90
Conversor + Cart 4Mb	R$ 69,90
Conversor Japonês	R$ 39,90
Game Shark	R$ 94,90
Volante com Pedal	R$ 129,90

ACESSÓRIOS PSX

Controle Dual Shock	R$ 74,90
Controle Arcade	R$ 89,90
Controle Básico	R$ 39,90
Adaptador RF	R$ 49,90
Game Shark	R$ 94,90
Mega Memory Card	R$ 74,90
Volante Mad Katz	R$ 129,90

ACESSÓRIOS N64

Super Game Boy N64	R$ 89,90
Controle Arcade	R$ 89,90
Game Shark	R$ 94,90
Memory Card 1 MB	R$ 49,90
Porta Console	R$ 40,00
Volante Mad Katz	R$ 129,90

GAMES! agora em 2X sem juros

· GAMES SAT ·

Japonês - 2x R$ 59,95 | Americano - 2x R$ 44,95

LUTA
Dead Or Alive
Real Bout Fatal Fury
King Of Fighters '97
Vampire Savior
X-Men vs. Street Fighter
- Jogos de Luta incluem cartão de memória -

AÇÃO - (2x R$ 47,95)
Bomberman Fight!
Castlevania: Dracula X
Deep Fear
GT 24 (Corrida)
Soukyugurentai
Thunder Force V

Conversor para console americano: R$ 20.00 (c/ jogo)

AÇÃO
Burning Rangers
Duke Nukem 3D
House of the Dead
Mega Man X4
Resident Evil

AVENTURA
Enemy Zero

ESPORTE
Winter Heat

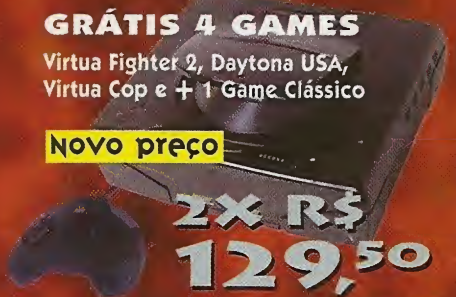
ESTRATÉGIA
Warcraft 2

RPG
Albert Odyssey
Magic Knight Rayearth
Shining Force 3

· SATURN ·

GRÁTIS 4 GAMES

Virtua Fighter 2, Daytona USA, Virtua Cop e + 1 Game Clássico



NOVO preço

2X R$ 129,50

OU 1+ 5X 48,50

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. IMPOSTOS JÁ INCLUSOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

32 BITS

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Preços válidos para compras efetuadas no período de 01/08 a 31/08/98, salvo erros tipográficos ou de impressão. Consulte relação de títulos no momento da compra. • Controle Básico somente para compras efetuadas em conjunto • Consulte valores de frete para outras localidades

PLAYSTATION

AGORA COM DUAL SHOCK

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS

SOMENTE PRODUTOS ORIGINAIS
PlayStation

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

CÂMARA GAMES

Rua 25 de Março, 1026 • Tel.: (011) 228-0822 • Fax.: (011) 228-3365